2'99 €

TODOS LOS VIDEOJUEGOS PARA TODAS LAS CONSOLAS

PLAYSTATION 2 • PLAYSTATION • XBOX • GAMECUBE • GB ADVANCE • GB COLOR • N•GAGE



HOBBY CONSOLAS

GUÍA COMPLETA 007 TODO O NADA

¡¡PÓSTER DOBLE DE REGALO!!

¡NUEVAS IMÁGENES!

METAL GEAR 3

¡¡Infíltrate con Solid Snake en la aventura más alucinante!!

¡EN PRIMICIA!

TE CONTAMOS TODO SOBRE RESIDENT EVIL 4 Y SILENT HILL 4

¡Vas a temblar viendo estos reportajes!



Portugal 2,99 €

ADEMÁS...

- ▶Analizamos SPLINTER CELL PANDORA T.
- ▶Primer contacto con NINJA GAIDEN
- ▶Descubre el juego de la EUROCOPA 2004

50 JUEGOS NUEVOS

PS2
Cuestión de Honor
R: Racing
The Suffering
Project Zero 2
Iron Storm
Rainbow six 3
Alias

GAMECUBE
Pokémon Channel
Pitfall

XBOX
Automodellista
Unreal II
Deus Ex: Invisible W.
Tenchu 3
Manager de Liga

GB ADVANCE
Metroid Zero Mission
Splinter Cell
Max Payne
¡...y muchos más!

EDITORIAL

■ BIENVENIDOS



SPLINTER CELL PANDORA TOMORROW - XBOX, PS2, GC



RAINBOW SIX 3 - PS2, XBOX



SILENT HILL 4- PS2, XBOX

Los videojuegos, a toda máquina



MANUEL DEL CAMPO
Director de Hobby Consolas

e-mail: manuel@hobbypress.es

Lo ha dicho AdeSe (Asociación de distribuidores de Software Españoles), que en estas cuestiones es la máxima autoridad: los videojuegos facturaron durante el año pasado más que las industrias del cine, la música o el video. En concreto, 800 millones de euros, que en pesetas deben ser muchísimas. Una pasada, pero también la mejor muestra de que en este país nuestro sector ha alcanzado una madurez muy saludable, incluso a pesar de asignaturas pendientes como la piratería, que sigue haciendo más daño del que todos quisiéramos. Y si hablamos desde una perspectiva más genérica, también hay signos muy positivos, pues en un mes como abril, que no es tradicionalmente una época de grandes lanzamientos, nos hemos encontrado con bombazos como «*Splinter Cell Pandora Tomorrow*», «*Rainbow Six 3*», «*Alias*» o el espectacular «*Ninja Gaiden*», que llegará el mes que viene. Una situación que a todos nos gustaría que se produjera durante todo el año, como reclamaba en este mismo espacio hace unos meses, en vez de la exagerada concentración de lanzamientos que se produce en navidades.
Pero en este número hay más, amigos, mucho más. Como ya os hemos adelantado en portada, os hemos preparado tres impresionantes reportajes de tres de los títulos que marcarán época en los próximos meses. Hablo nada menos que de «*Metal Gear Solid 3*», del que hemos conseguido antes que nadie nuevas imágenes, más información y un sorprendente video, del alucinante «*Resident Evil 4*», del que os ofrecemos todo lo que vimos y jugamos en Las Vegas, tras obtener finalmente el permiso de Capcom, y de «*Silent Hill 4*», al que ya hemos jugado y que ha conseguido estremecernos por su calidad... y su terrorífica ambientación. No os podéis quejar ¿eh?.
Eso sí, debo también daros una disculpa. Y es que debido a la ingente cantidad de mensajes que hemos recibido para elegir a los mejores de 2003, hemos decidido posponer la publicación de los resultados hasta el próximo número, a pesar de que lo habíamos anunciado para este, y dar así más tiempo a que participéis todos los que queráis... y también a contar los varios miles de votos, que no es tarea fácil. ¿No estáis deseando conocer a los ganadores?

LA REDACCIÓN



JAVIER ABAD
Redactor Jefe
jabad@hobbypress.es

Que nos tomen en serio. Las cifras sobre la venta de juegos que ha hecho públicas AdeSe son un claro ejemplo de la importancia de las consolas en España. Los videojuegos facturan más que el cine o la música, así que se merecen un respeto como forma de ocio plenamente instalada en la sociedad que no recibe por parte de mucha gente que no los conoce lo suficiente.



DAVID MARTÍNEZ
Jefe de sección
david@hobbypress.es

Resident, al descubierto. Hace un mes nos quejábamos de no poder enseñaros las pantallas de «RE 4» que habíamos conseguido en un viaje relámpago a Las Vegas. Pero afortunadamente todo llega, y ahora nos toca celebrar (con un estupendo reportaje) la llegada de uno de los juegos más esperados del momento. Estoy seguro de que la espera ha merecido la pena.



SERGIO MARTÍN
Redactor
sergio@hobbypress.es

GBA, una consola con mucho fututo. Seguro que ya sabéis que Sony y Nintendo tienen previsto lanzar nuevas portátiles este mismo año, y puede que más de un usuario de GBA esté algo intranquilo por el futuro de la portátil.. En mi opinión no hay de qué preocuparse, pues esta consola tiene aún mucho que decir. Juegazos como «Metroid Zero Mission» lo demuestran.

LOS OBJETIVOS DE HOBBY CONSOLAS

• **OFRECER LA INFORMACIÓN MÁS COMPLETA SOBRE TODAS LAS CONSOLAS.** Sabemos que -como nosotros-, eres un auténtico apasionado de los videojuegos, y por eso te contamos todo sobre todos los modelos de consola. Te garantizamos que en nuestra revista encontrarás cada mes toda la información que necesitas para estar a la última en el mundo de los videojuegos.
• **RIGOR E INDEPENDENCIA.** En Hobby Consolas no nos casamos con nadie. Ten por seguro que si te decimos que un juego es bueno (o malo) es porque estamos totalmente convencidos de que así es. Nosotros también compramos videojuegos y sabemos lo que cuestan...
• **MÁXIMA ACTUALIDAD.** Si sale una nueva consola, Hobby Consolas será la primera revista que hablará de ella. Si estás deseando ver las primeras imágenes de un juego, no dudes que las encontrarás aquí. Aunque tengamos que irnos al fin del mundo a conseguirlo, siempre seremos los primeros en ofrecerte las mejores noticias.



Hobby Consolas con las víctimas y contra el terrorismo

SUMARIO



REPORTAJE

Alucinantes imágenes de Metal Gear 3 Snake Eater

Aún queda mucho para que podamos disfrutar de una de las aventuras de infiltración más esperadas del momento. Por eso, este mes os ayudamos a hacer más llevadera la espera con un reportaje en el que os adelantamos nuevos datos e imágenes.





Guía para 007 Todo o Nada

Hasta los mejores agentes necesitan una ayudita, así que este mes nos hemos currado una completa guía para la nueva aventura de Bond.

PÁGINA 146

SUMARIO

¡¡SÚPER CONCURSO!!
Sorteamos:
2 SENSACIONALES PACKS que incluyen:
- una XBOX CRISTAL con todos los accesorios
- y 5 JUEGAZOS



BIG IN JAPAN
Silent Hill 4 The Room

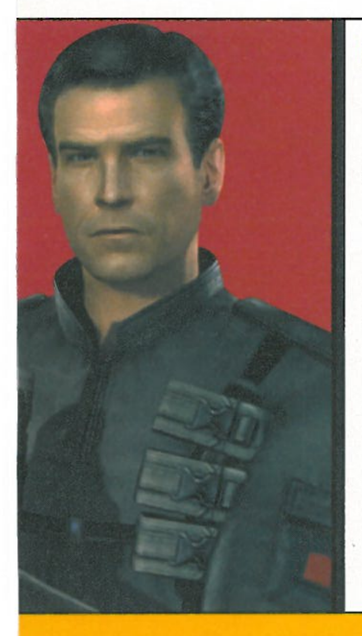
Nuestro enviado especial en Japón ya ha jugado a la cuarta entrega de esta saga de terror. ¿No os morís de ganas por saber su opinión?

PREVIEW
Probamos Ninja Gaiden

PÁGINA 40



Si queréis saberlo todo sobre este genial juego no os podéis perder el preestreno de este mes.



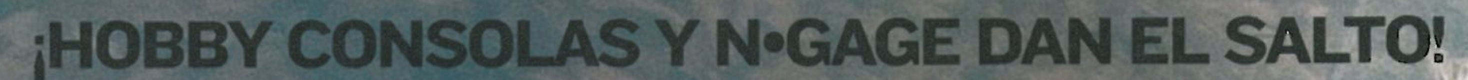
REPORTAJE
Resident Evil 4 al descubierto

PÁGINA 62

En este texto tan pequeño no cabrían todas las novedades del nuevo «RE», así que... ¡a leer el reportaje!



TODOS LOS JUEGOS



Una portátil de altos vuelos

Lo bueno de las consolas portátiles es que te permiten jugar en cualquier parte; en la cola del cine, en el metro... o a 4000 metros de altura. Bueno, al menos si Nokia te invita a jugar con N•Gage (y con un paracaídas) la partida a mayor altitud de la historia.





Nokia ha querido demostrar la versatilidad de su consola N•Gage organizando este espectacular evento en Lillo (Toledo), con varios jugones disfrutando a 4 km de altura.

¡Y NOSOTROS TAMBIÉN ESTUVIMOS ALLÍ ARRIBA!

Bueno, nosotros... al "dire" le dolía una uña, a Javier se le murió el canario, David tenía clase de violín y Sergio quedó para leer El Quijote. Al final, Gonzalo, de nuestro departamento de publicidad, fue nuestro valiente representante.



ANTES DE SUBIR Gonzalo estaba así de sonriente. La pregunta era ¿Se le congelaría esa sonrisa? El chaval de al lado no lo quería ni ver...



¡EN EL AVIÓN y todavía se ríe! Claro que el tipo que irá pegado a él en el salto ya va pensando "la que te espera, majete". Y así, hasta 4000 m. de altura.



¡ALLÁ VAMOOOOS! Desde aquí no se ve, pero en este mismo momento Gonzalo dejó de sonreir. Más que nada por que tenía los dientes casi en el cogote...



¡MILAGRO, SE HA ABIERTO! Y es que tras bajar a 250 km por hora en caída libre durante 50 segundos, es lo único que se le pasó por la cabeza al bueno de Gonzalo.



¡OTRA, OTRA! Ahí le tenéis, ya en tierra firme. Pero la sonrisa ya no es voluntaria, sino fruto de la velocidad. Y su inclinación se debe a que está a punto de desmayarse.

SUBEN

▲ **RESIDENT EVIL 4,** que tiene calidad para convertirse en el juego de terror más flipante.

▲ **GB ADVANCE,** que este mes se sale con juegos de la talla de «Metroid», «Splinter Cell» o «Max Payne».



▲ **LA PRESENCIA DE ACTORES FAMOSOS** en los videojuegos. El mes pasado le tocó el turno a Pierce Brosnan, y ahora son Jet Li y Jennifer Garner los encargados de dar vida a nuestros personajes favoritos.

▲ **KONAMI,** que con los juegazos «Silent Hill 4» y «Metal Gear 3» va a revolucionar PlayStation 2.

BAJAN

▼ **LAS BANDAS NEGRAS DE «FFX-2»,** fruto de una mala conversión al sistema PAL del juego original.



▼ **LA CENSURA** de los anuncios de Nokia N•Gage en el Reino Unido por considerar que contenían mensajes violentos y competitivos.

▼ **LA ESCASEZ DE NOVEDADES EN GC.** Después de «MGS Twin Snakes» y «FF Crystal Chronicles», parece que el ritmo de lanzamientos se ha detenido un poco.

▼ **ALGUNOS JUEGOS PARA MÓVILES** que usan licencias famosas, pero no están a la altura de los títulos originales.

VIÑETA CONSOLERA



POR SIGNO

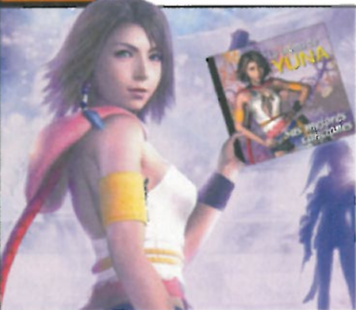
TU OPINIÓN CUENTA

Participa en esta sección escribiendo a:

- Hobby Press, S.A. HOBBY CONSOLAS c/ Los Vascos nº 17. 28040 Madrid Indicando en el sobre: El Sensor
- sensor.hobbyconsolas@hobbypress.com
- ytuqueopinas.hobbyconsolas@hobbypress.com



MOLA



@ La canción que se marca Yuna en «Final Fantasy X-2». ¡A ver si saca ya un disco!

¡Sí hombre, para que luego se animen otros personajes de los juegos y monten una nueva "Operación Triunfo Consolera"!

@ Que por fin se estiren los programadores y hagan juegos de verdadero miedo, como «Forbidden Siren».

Claro, «Silent Hill 3» o «Resident Evil 0» daban verdadera risa ¿no? Pues no eres tu valiente ni nada.

@ Que un juego con solera como «Zelda Ocarina of Time» sea el primero de los favoritos de los lectores.

Calla calla, que también hay veces que se ven votaciones a títulos como el de las «Spice Girls» y cosas por el estilo...

✉ Que la pobre de mi madre se cree que mi GameCube es un discman portátil.

Pues chico, no me imagino cómo se las ingeniará para meter en el hueco de los mini-DVD sus CDs de Raphael...

@ Que cada nuevo día que pasa es un día menos que queda para jugar a «Driv3r».

Ya, aunque en algunos de esos días la cuenta se alarga para unos cuantos meses (ejem).

@ Juntar en casa las figuras de acción de Yuna y Neo.

Uy, pues menudo culebrón se va a montar... ¡Mamma mía!

@ Que ya hayan anunciado la nueva generación consolera.

Más vale 128 bits en mano, que nueva generación volando.



@ Que mi GBA sea tan resistente. Con la de porrazos que le meto...

A veces nos da por pensar en cómo trataréis a las pobrecitas consolas, y nos dan unos escalofríos que...

✉ Ser el que más sabe de videojuegos de mi clase, gracias a vuestra revista.

¡El día que lo conviertan en asignatura te dan matrícula!

NO MOLA



@ Que los de Sony y Nintendo saquen una consola, y a los 6 meses ya estén haciendo planes para sacar la próxima.

Si no lo hicieran así, tardarían décadas en sacarlas, y te harías viejo antes de poder comprarte una nueva, chaval.

@ Que mi kiosquero me mira mal porque cuando veo el grosor de la revista me tiro diez minutos babeando...

Es que no veas lo que cuesta luego vender los periódicos de debajo que se quedan echos un asquito por tus "babeos".

@ Que estaba contento por ver «Metal Gear Solid» en GC, y ahora alucine al saber que no va a llegarnos traducido.

Pues cuando veas que al final sí que ponen en castellano los textos, te van a empezar a hacer los ojos "chiribitas".

@ Pasar 2 meses con «FIFA 2004», y hacerme luego un lío con los botones de «Pro 3».

¿Y esa es la nueva excusa para los partidos perdidos con el «Pro 3»? Porque los botones están en el mismo sitio, ¿eh?

@ Que en «Resident Evil 4» ya no aparezcan zombis, sino personas locas y trolls de los que salen en «Harry Potter».

Se rumorea que aparecerán participantes de "La Isla de los Famosos": ¡menudo terror!

@ Tener que ir en el coche de mi amigo, que es un viciado al «Burnout 2», para ir a clase.

Mientras no vaya en dirección contraria haciendo derrapes...



@ Que ya no pueda llamar a PS2 "caja negra", porque está en muchos colores. ¿Ahora es la "caja mixta"?

Estamos a ver si sale una versión más colorida, para llamarla PS2 "arco iris".

@ Que digan que Snake es un machote, cuando yo estoy viviendo hoy en Finlandia sin nanomáquinas ni "na de ná".

Ya, y ahora nos dirás que te has infiltrado en una base y...

→ Consigue la gorra de Hobby Consolas

¡¡COLABORA CON NOSOTROS!!



Queremos que nos ayudes a hacer la revista. Por eso, cuando veas este sello en alguna sección, participa en ella por carta o e-mail y te enviaremos esta gorra junto con un certificado que demostrará que eres colaborador de Hobby Consolas.

EN ESTE SENSOR HAN COLABORADO: Alex Agüí, Carlos Sánchez, Fernando García, José y Raimundo, Fran Sánchez, Juan Fernández, Antonio López, Alex Martínez, Quique Mollá, Santi Triguero, Edén Jiménez, Felipe Mateos, Genis,

Y tú ¿qué opinas?

LA PREGUNTA DE ESTE MES

¿Por qué el juego online no cuaja en España?

Estas son las opiniones que más nos han gustado de este mes:

■ Gran culpa la tienen las tarifas de los juegos online; si todos fueran como la saga SOCOM (la conexión es gratuita), estoy seguro de que veríamos un incremento de las conexiones. **(David de la Osa)**

■ Porque las tasas a pagar por el ADSL son muy elevadas, y además da problemas con la ve-

Y PARA EL MES QUE VIENE: **Y VOSOTROS,**

La imagen del mes



LOS CREADORES DE «FORBIDDEN SIREN» ATERRORIZADOS POR UN "FANTASMA"

Así de pálidos se quedaron Keiichiro Toyama y Takafumi Fujisawa (el director y el productor del juego respectivamente) después de contarle a David todos los secretos que oculta esta sensacional aventura de terror. Menos mal que después pudieron leer con calma el análisis de Hobby Consolas para reponerse del susto.

Lo que dice la prensa...

El Mundo, Suplemento Ariadn@, 7 de marzo

"«Final Fantasy X-2» respeta los cánones puestos durante años por Square, con una historia épica, de temática marcadamente amorosa y muy oriental."

HC: Dicho así, cualquiera podría imaginarse que Square no es más que una productora de telenovelas japonesas.

El Mundo, Suplemento Ariadn@, 7 de marzo

"«Maximo Vs Army of Zin» no tiene más secreto que avanzar, matar y volver a avanzar."

HC: Hombre, con sinopsis de juegos así de "descriptivas y acertadas", cualquier compañía que lo lea se va a animar a lanzar títulos más simples que el «Pacman».

LA POLÉMICA DEL MES

¿Cuál será el juego del año «MGS 3» o «Resident Evil 4»?

Después de ver nuevas imágenes de «Metal Gear 3: Snake Eater» y «Resident Evil 4», no tenemos claro cuál de ellos será más rompedor.

MGS 3



Gabriel Pichot
Colaborador de Hobby Consolas

Tanto monstruo ya me repite

Todavía recuerdo el miedo que pasé cuando el primer zombi de «Resident Evil» giraba la cabeza y hacía su aparición en escena. Pero desde entonces, lo único que hemos visto en esta saga son mejoras gráficas, mientras que el juego sigue siendo el mismo entrega tras entrega: los mismos sustos, su discutible control... Es cierto que la infiltración de «MGS» ya no es tan innovadora como al principio, pero las aventuras de Snake ofrecen siempre momentos de lo más variado. Y si no, acuérdate Richi de cómo lo pasaste haciendo "rappel" o cubriendo a Emma con el rifle de francotirador. ¿Y lo de montar en vehículos? Eso ya lo hizo Snake al final de su primera entrega. Y ahora hasta sabe cazar y todo.

Los «RE» han pasado de ser juegos de terror a ser juegos de acción, y en eso Snake seguirá siendo el rey, gracias a sus momentos peliculeros y a unas habilidades más variadas.

Resident 4



Ricardo del Olmo
Colaborador de Hobby Consolas

Una apuesta por el cambio... real

Antes de que todo el mundo se me eche encima, diré que me encanta «MGS», me parece un juego tan espectacular como divertido, pero si me preguntáis si la nueva entrega va a ser rompedora mi respuesta es no. De hecho, a mi me huele que el amigo Kojima está cambiando los escenarios interiores por selvas, y las raciones por animalillos silvestres que tendremos que cazar y lo ha llamado Supervivencia. Venga, hombre. Para que el juego sea rompedor hay que darle la vuelta al planteamiento para que marque un antes y un después, introducir novedades que den más profundidad al desarrollo y crear un motor gráfico totalmente nuevo. Vamos, lo mismito que está haciendo Capcom con «RE 4».

Aunque la mona se vista de seda... En «RE 4» sí que habrá novedades: los enemigos van a ser diferentes, podremos montar en vehículos, los gráficos prometen ser alucinantes...

locidad y nunca rinde como debería. Además hay que pagar una suscripción, y lo que la compañía quiera que pagues al mes. No es más que un capricho.
(Rubén Lorenzo)

■ Por dos cuestiones: la técnica y la económica. La gente que no tiene módem o conexión potente no tendrá posibilidad, y al ver los precios a los que está el juego, la conexión y la cuota mensual... pues te dejas el bolsillo.
(Arturo Bellés)

■ No cuaja ni cuajará, porque te puedes gastar 60€ al mes en ello, y por ese precio prefiero comprar un juego cada mes, e invitar a amigos a jugar partidas multijugador (que son mucho más divertidas que jugar con gente a la que no conoces de nada).
(Rodrigo López)

■ Yo tengo una conexión ADSL y la tarjeta de Red de PlayStation 2, y creo que si no cuaja es por la cantidad de dinero que conlleva conseguir las dos cosas: una tarifa de ADSL de media te cuesta unos 30€, sin contar el precio del juego, y que no tengas que pagar una suscripción por jugar con ese juego en concreto.
(Navymur)

■ El mayor problema es que hay mucha gente que ve el juego online como algo que requiere de un gasto considerable para poder disfrutarse a tope.
(Antonio Casado)

¿QUÉ LE PONDRÍAIS A LAS CONSOLAS DE NUEVA GENERACIÓN?

LOS MÁS VENDIDOS

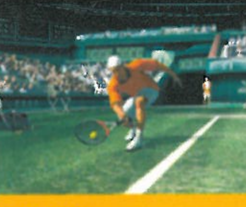
Los éxitos de ventas en todo el mundo para todas las consolas

EN ESPAÑA

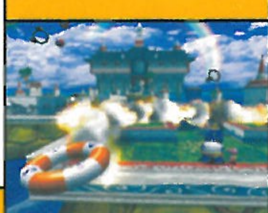
DEL 1 AL 29 FEBRERO

DATOS CEDIDOS POR CENTRO MAIL

POSICIÓN	JUEGO	CONSOLA	POSICIÓN ANTERIOR	MESES EN LISTA
1	Final Fantasy X-2	(PS2)	-	1
2	GTA: Vice City (Platinum)	(PS2)	-	1
3	Need for S. Underground	(PS2)	5	4
4	Pro Evolution Soccer 3	(PS2)	1	6
5	Castlevania	(PS2)	-	1
6	Sonic Heroes	(PS2)	-	1
7	Top Spin	(Xbox)	-	1
8	Medal of Honor Frontline	(PS2)	10	2
9	Baldur's Gate: Dark A. 2	(PS2)	-	1
10	XIII	(PS2)	-	1



TOP SPIN
Aunque su calidad no nos ha pillado por sorpresa, no muchos esperábamos que este juego fuera capaz de superar a «GTA», «Project Gotham 2» y otros títulos.



SONIC HEROES
Las plataformas más avanzadas del erizo azul y sus dos compañeros ha tenido una excelente acogida en todas las consolas, pero sobre todo en el cubo de Nintendo.



Final Fantasy X-2
Como no podía ser de otra manera, la nueva entrega de la saga más vendida de la historia en el género rolero se ha subido de golpe al primer puesto de ventas en España, por encima de otros "grandes" como «GTA» o el «Pro 3».

Por consolas

PS2
1 Final Fantasy X-2
2 GTA: Vice City (Platinum)
3 Need for Speed Underground
4 Pro Evolution Soccer 3
5 Castlevania

PSONE
1 Metal Gear Solid Band
2 FIFA Fútbol 2004
3 Yu-Gi-Oh!
4 Pro Evolution Soccer 2 Band
5 Digimon World 2003

XBOX
1 Top Spin
2 Project Gotham Racing 2
3 GTA: Pack Doble
4 Counter Strike
5 Amped 2

GB COLOR
1 Pokémon Plata Color
2 Pokémon Oro Color
3 Pokémon Pinball Color
4 Yu-Gi-Oh: Duelo en las Tinieblas
5 Shrek Color

GB ADVANCE
1 Final Fantasy Tactics
2 Golden Sun 2: La Edad Perdida
3 Yu-Gi-Oh!: Las Cartas Sagradas
4 Super Mario Adv. 4
5 Pokémon Rubí

GAMECUBE
1 Sonic Heroes
2 Prince of Persia: Sands of Time
3 Metroid Prime (Players Choice)
4 El Hobbit
5 Mario Kart: Double D.



EN OTROS PAISES

En Japón

Del 16 al 22 Febrero — Datos cedidos por ELSPA

1 World Soccer Winning Eleven 7 Intern. (PS2)
2 SD Gundam GGeneration Seed (PS2)
3 Sengoku Musou (incl. Limited Edition) (PS2)
4 Final Fantasy X-2 Intern. + Last Mission (PS2)
5 Pokemon Fire Red (inc. Wireless Adaptor) (GBA)
6 Famicom Mini: Super Mario Bros. (GBA)
7 Shadow Hearts II (incl. Limited Edition) (PS2)
8 Pokemon Leaf Green (inc. W. Adaptor) (GBA)
9 Dragon Ball Z 2 (PS2)
10 Gallop Racer Lucky 7 (PS2)



W. SOCCER WINNING ELEVEN 7 INTERNAC.
Los nipones tienen la suerte de recibir varias versiones actualizadas de «Winning Eleven» (o sea, el «Pro»), y la última está arrasando.

En EE.UU.

Del 22 al 29 Febrero — Datos cedidos por VSDA

1 Mafia (PS2)
2 007: Everything or Nothing (PS2)
3 NFL Street (PS2)
4 Need for Speed: Underground (PS2, XBOX, GC)
5 True Crime: Streets of L.A. (PS2
6 007: Everything or Nothing (XBOX)
7 Tony Hawk's Underground (PS2)
8 Medal of Honor: Rising Sun (PS2, XBOX)
9 Socom II: US Navy Seals (PS2)
10 Manhunt (PS2)



MAFIA
No sabemos si alguien de "la familia" habrá ido "convenciendo" por ahí a los usuarios de PS2 para que compren el juego, pero el caso es que este título arrasa en los USA.

En Gran Bretaña

Del 16 al 22 Febrero — Datos cedidos por ELSPA

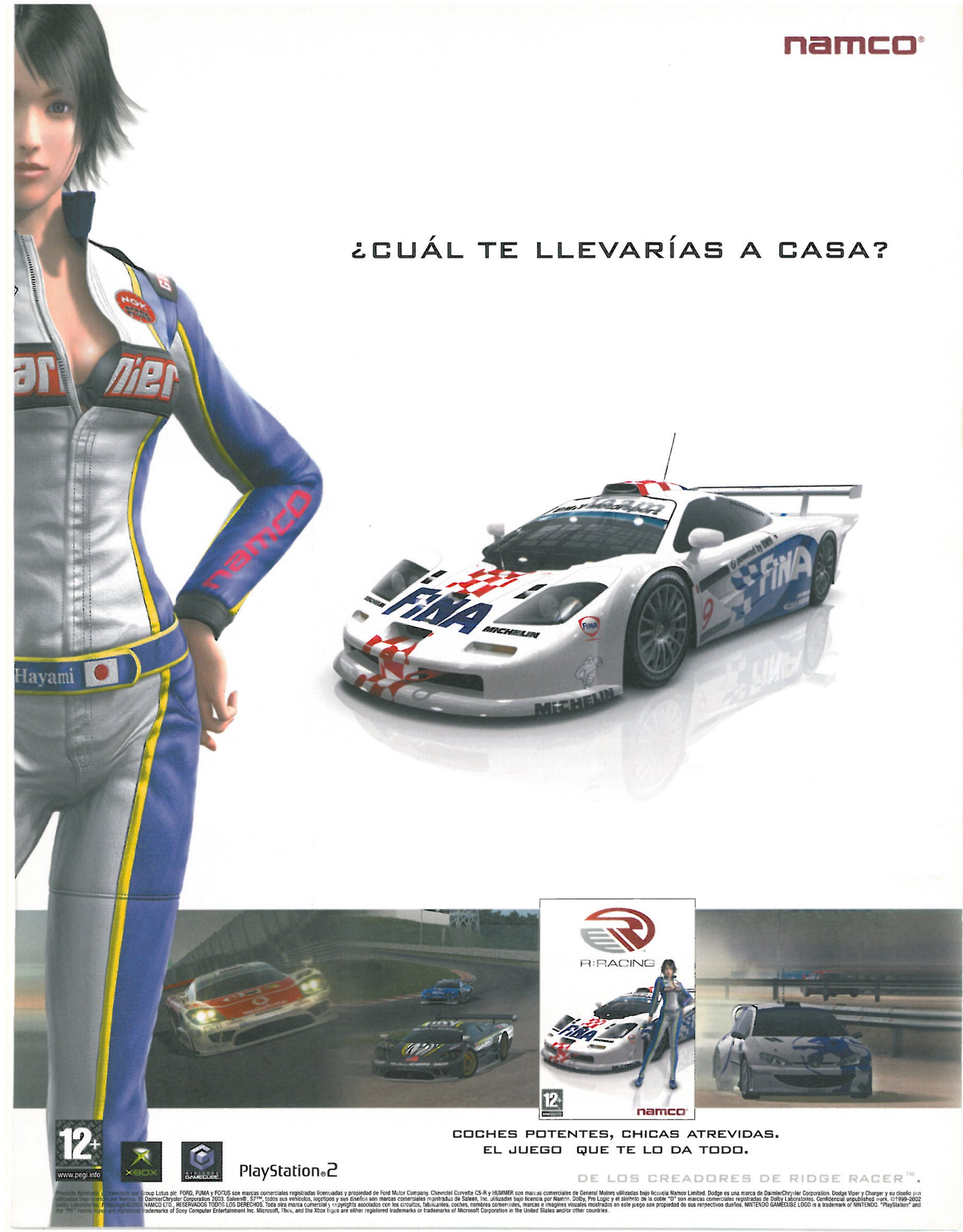
1 007: Everything or Nothing (PS2, XBOX, GC)
2 Final Fantasy X-2 (PS2)
3 Sonic Heroes (PS2, XBOX, GC)
4 Need for Speed: Underground (PS2, XBOX, GC)
5 The Simpsons: Hit & Run (PS2, XBOX)
6 Prince of Persia: The Sands of Time (PS2)
7 Lord of the Rins: R. of the King (PS2, XBOX, GC)
8 FIFA Football 2004 (PS2, XBOX, GC)
9 Medal of Honor: Rising Sun (PS2, XBOX)
10 Finding Nemo (PS2, XBOX, GC)



007: EVERYTHING OR NOTHING
Los británicos no han tardado en rendirse a los encantos del agente secreto más molón del mundo del cine y ahora también del consolero.

La cifra

675 MILLONES DE EUROS FACTURARON LOS VIDEOJUEGOS PARA CONSOLAS EN ESPAÑA DURANTE 2003, UN 15% MÁS QUE EN 2002



namco
¿CUÁL TE LLEVARÍAS A CASA?
Hayami
R:RACING
namco
COCHES POTENTES, CHICAS ATREVIDAS.
EL JUEGO QUE TE LO DA TODO.
12+
www.pegi.info
XBOX
GAMECUBE
PlayStation®2
DE LOS CREADORES DE RIDGE RACER™.

PRÓXIMO LANZAMIENTO-PS2, XBOX

Pistolero sin escrúpulos busca contrato de trabajo

Si sois amantes de la acción estáis de enhorabuena, porque el agente 47 volverá al trabajo en «Hitman: Contracts». Si figuráis entre sus enemigos, será mejor que salgáis corriendo.

AGENTE 47. Bajo este nombre nada común se esconde el implacable pistolero a sueldo protagonista de la saga «Hitman». En esta tercera entrega, 47 será herido de gravedad y tendrá pesadillas mientras se debate entre la vida y la muerte.

LOS 13 NIVELES SERÁN "FLASHBACKS" de antiguos trabajos y estarán ambientados en lugares tan variopintos como Hong Kong, Siberia o París.

Además de la estatua de La Sirenita y las impresionantes rubias (y no nos referimos a las cervezas), en Copenhague también se encuentran las oficinas centrales de IO Interactive, el grupo de programación responsable de la saga «Hitman». ¿Queréis conocer todos los datos de su próxima entrega? pues seguid leyendo, porque acabamos de regresar de hacerles una visita.

El juego se llamará «Hitman Contracts», y narrará una historia más profunda y oscura que en otras ocasiones: algo salió rana en el último encarguito del agente 47 (el matón protagonista), y ahora se debate entre la vida y la muerte mientras le asaltan recuerdos de anteriores trabajos. Ante este plan, sólo habrá una solución: tomar el control del pistolero pelón y lograr que esos recuerdos acaben bien usando nuestra buena puntería, un completo arsenal y, como no, unas buenas dotes para el sigilo.

ANUNCIO-PLAYSTATION 2

«Grand Theft Auto» tendrá otra secuela

Confirmado, en octubre tendremos otra parte de la saga: «GTA San Andreas».



Como ya os habíamos comentado cuando no eran más que rumores, Rockstar está desarrollando la nueva entrega de los «GTA». No contentos con haber ganado 6 premios en la última edición de BAFTA (los Óscars de los videojuegos), han anunciado que el 22 de octubre llegará a PS2 «GTA: San Andreas». ¡Pronto os daremos más datos y las primeras imágenes!

NOTICIAS BREVES



¿TE CREES EL MEJOR JUGANDO A «PRO 3»?

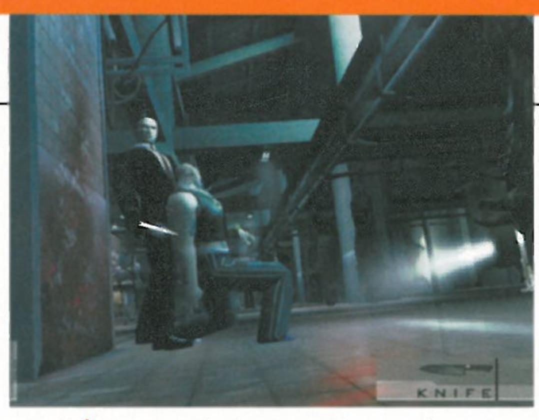
Konami España y TorneosOnline.com han puesto en marcha el I Campeonato de España de «Pro Evolution 3», en el que podéis participar inscribiéndoos por 10€ en la web **www.pesliga.com**.

MÁS DATOS SOBRE LA PORTÁTIL PSP

Aunque desde Japón informan que ya está listo el primer prototipo de PSP, Sony ha anunciado que la portátil no saldrá en USA y Europa hasta principios de 2005. Además, Sony ha confirmado que sus juegos podrán ser compatibles con PS2 (¡guay!), lo cual significa que será posible jugar a determinados títulos de PS2 en casa... ¡y continuar la partida en la calle! ¿Será que habíamos subestimado el hardware de PSP?

EL RENACIMIENTO DE LA SAGA «DESERT STRIKE»

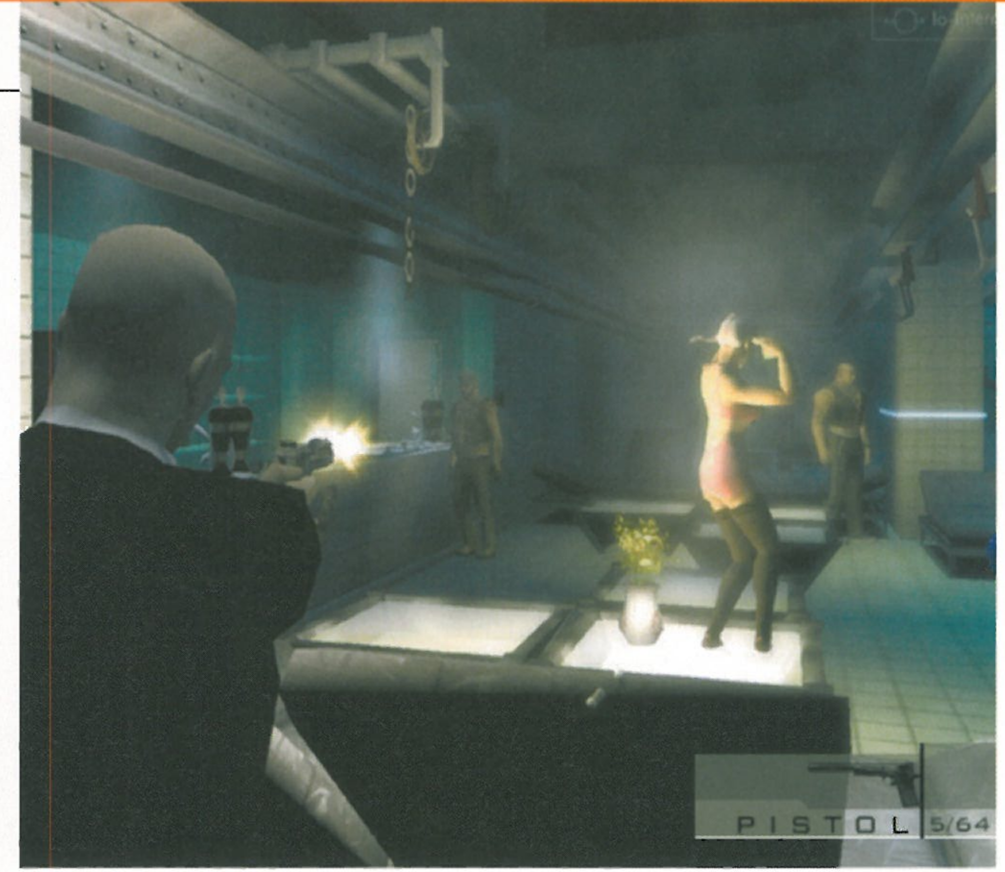
Uno de los juegos de acción más emblemáticos de 16 bits fue la saga «Desert Strike». En ella, un helicóptero de combate debía realizar diferentes misiones bajo una vista isométrica.



LOS GRÁFICOS estarán ciudados al detalle, así que seguro que vamos a flipar con escenarios, personajes, efectos...



LA LIBERTAD DE ACCIÓN será enorme: resolveremos las misiones a tiros, disfrazándonos para ir con sigilo, etc.



EL MÉTODO DE TRABAJO del agente 47 será muy poco sutil y nos obligará a usar un montón de armas diferentes, tanto blancas como de fuego. Ni que decir tiene que éste va a ser un juego sólo para adultos.

Claro, que aquí no acaba la cosa, ya que podremos completar las 13 fases de varios de modos diferentes: ¿que toca eliminar a un mafioso? pues podremos disfrazarnos de camarero y envenenarlo, usar un rifle de francotirador para abatirle desde una posición segura o entrar a saco con nuestras pistolas y rezar para no terminar hechos un colador. No os queremos engañar, pero... ¡estamos deseando que llegue mayo para jugarlo!



LA VISITA A IO INTERACTIVE en Copenhague nos sirvió para conocer todas las novedades de «Hitman: Contracts» de boca de sus propios creadores (además de sacarnos unas fotillos con ellos, claro).

Pues bien, EA ha retomado la licencia para crear un nuevo «Desert Strike» en 128 bits, aunque su lanzamiento no llegará hasta finales del año actual.

SONY ES COLCHONERA

Ante el lanzamiento del juego «Esto es Fútbol 2004» para PS2, Sony España y el Club Atlético de Madrid han firmado un acuerdo para realizar diferentes acciones de publicidad y promoción de los juegos de Sony de forma conjunta.

XBOX, MÁS TENTADORA

Microsoft ha lanzado dos packs de venta de su consola, a cada cual más apetitoso. Por un lado está el llamado Pack Espionaje, que incluye la consola y «Splinter Cell Pandora Tomorrow» por 199 €, y por otro, el Pack Grand Slam, con una Xbox y el juego «Top Spin» por 199,99 €. ¡A ver cuál elegís!

¡ESTA PORTÁTIL ES LA BOMBA CONSOLERA!

Hablamos de la portátil N-Gage, la consola de Nokia, que se apunta a las mejores licencias del mundo consolero. Y es que se prepara una versión del adictivo «Bomberman», el mítico juego de Hudson, que tendrá 8 mundos en 3D, un modo para dos usuarios mediante Bluetooth, y estará disponible en las tiendas en verano.

EL "TRON-O" DE XBOX

Las compañías Planeta DeAgostini y Buena Vista Internacional anunciaron que sacarán a final de año la versión para Xbox del juego «Tron 2.0», título que salió hace unos meses en PC. El juego, basado en la mítica película de realidad virtual que Disney sacó en los años 80, ofrecerá niveles de carreras, acción, y juego online con Xbox Live!

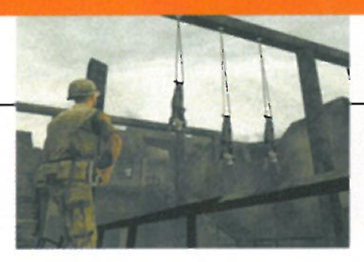
ANUNCIO-GAMECUBE

Solid Snake no sólo sabe hablar "english"

Finalmente, los textos de «MGS: Twin Snakes» sí que vienen en castellano.

¡Excelentes noticias! Pese a que el mes pasado os dijimos que «Metal Gear: The Twin Snakes» vendría en inglés, tal y como ocurría en la versión que nos enviaron para analizar, finalmente Konami ha incluido los textos en castellano. Lamentamos no haberos avisado a tiempo, pero no tuvimos esta información hasta después de haber terminado el número.




EL REALISMO será la tónica general en las armas, uniformes y sangre...


LA ACCIÓN será en tercera persona, avanzando junto a muchos soldados.

ANUNCIO-PS2 Y XBOX

Soldado, es hora de combatir en el frente de Vietnam

Siguiendo la estela de películas como "Platoon" o "Apocalypse Now", «ShellShock: Nam '67» nos trasladará a la cruenta guerra de Vietnam .

Eidos ha decidido mostrar a los consoleros la cara más cruda y realista de la guerra metiéndose de lleno en la terrible Guerra del Vietnam, con un juego de acción estratégica que llegará a PlayStation 2 y Xbox en el mes de junio bajo el difícil título de «ShellShock Nam '67». Eso es lo que nos contaron en nuestra visita a las pintorescas oficinas del grupo Guerrilla -de Eidos- en Amsterdam, donde los programadores nos ofrecieron datos e imágenes de lo que será este crudo juego de acción. Tomando el papel de un soldado americano en su primer día en Vietnam -como en la película "Platoon"-, tendremos que realizar diversas misiones contra el VietCong, ya sea en combate abierto o con técnicas de infiltración.

A medida que avancemos por el juego, iremos aumentando nuestras habilidades armamentísticas, así como nuestro arsenal y la graduación militar, mientras nos encontramos con todo tipo de horribles situaciones, que el juego recreará con enorme realismo. Si habéis hecho una buena instrucción consolera, ya os podéis preparar para conocer el horror en el infierno de la jungla asiática...


EL GRADO DE CRUDEZA del juego será bastante elevado, por lo que será mejor que no dejéis que lo jueguen los consoleros más pequeños de la casa.


EL DESARROLLO del juego ocurrirá mediante unas 12 amplias fases repletas de misiones.

«CONFLICT VIETNAM», EL OTRO FRENTE

LOS CHICOS DE SCI también se han apuntado a recrear la Guerra de Vietnam con otro juego de acción que llegará a PS2 y Xbox en otoño, y que presentará varias diferencias con el título desarrollado por Eidos: los personajes serán 4 soldados aislados, y su objetivo será pasar 14 fases para escapar de Vietnam.





INTERNET ON LINE

FFXI vendrá con el disco duro en USA

Sony America ha anunciado que «Final Fantasy XI» vendrá preinstalado en todos los discos duros para PS2 que se venderán pronto en USA. Aún no se sabe si dicha iniciativa se extenderá también a Europa... ¡esperemos que sí!

Amplía «Links 2004»... pagando

Ya está a disposición de los usuarios de Xbox Live! un nuevo campo para su juego de golf «Links 2004», llamado "Kapalua Plantation". Eso sí, por primera vez, se trata de un contenido no gratuito en el servicio online de Xbox, por lo que tendréis que pagar 4,99€.

«Killzone» vendrá con modos online

Sony ha desvelado que su esperado shooter subjetivo, «Killzone», va a contar con opciones de juego online para 12 jugadores, que podrán luchar entre sí o cooperar para realizar las misiones. Además, contará con soporte de auriculares y micrófono para comunicarse por chat.

Un paso adelante para Xbox Live!

Microsoft ha lanzado nuevas herramientas para dotar de funciones a sus juegos online, listas para usar ya en sus próximos juegos: por ejemplo, se podrán crear clanes con los personajes personalizados por el usuario, competiciones online más sencillas, habrá integración con el programa de mensajería instantánea Messenger de Microsoft, etc.

Menos tele y más juego online en USA

Sony America ha logrado un hito histórico al anunciar que, durante febrero, consiguieron tener conectados a PS2 a la mayoría de sus usuarios en la hora punta de audiencia de la TV. ¡Eso son unos 2.6 millones de usuarios online a la vez!

WEB DE MODA

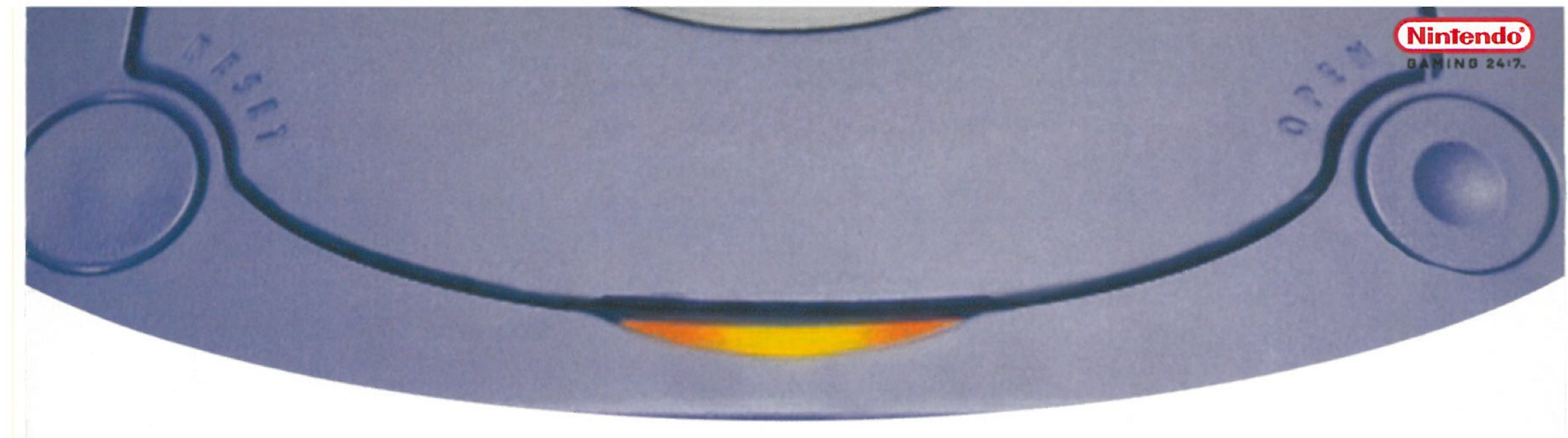
www.xbox.com/es-ES/live/skindownload.htm

¿Os gustaría dotar a vuestro reproductor Windows Media Player para el ordenador de un diseño exclusivo basado en Xbox Live!? Pues en esta dirección tenéis uno disponible... ¡y es gratis!



Otras webs que te pueden gustar:

- www.shellshockgame.com
- www.ffhispana.net/final_fantasy_11.htm
- www.thief3.com



SONRIE, ESTÁS DE ENHORABUENA



EN EXCLUSIVA PARA NINTENDO GAMECUBE

Modo multijugador, hasta 4 jugadores
Increíbles combates en tiempo real.
32 personajes y 4 razas a elegir.



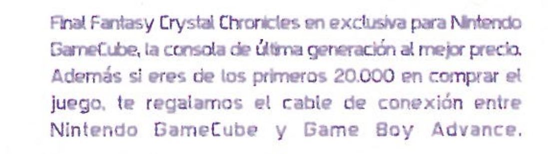








1-4 JUGADORES SIMULTANEAMENTE



Final Fantasy Crystal Chronicles en exclusiva para Nintendo GameCube, la consola de última generación al mejor precio. Además si eres de los primeros 20.000 en comprar el juego, te regalamos el cable de conexión entre Nintendo GameCube y Game Boy Advance.

7+
www.pegi.info



www.nintendo.es



en voz baja

por javier abad

¿Cómo estáis chicos? Noto en vuestra cara que os morís de ganas por enteraros de todos los "cotilleos jugátiles", así que voy al grano **hablando del "toque" que le han dado en Miyamoto en Nintendo.** No penséis mal: ocurre que hasta ahora el hombre supervisaba un montón de proyectos, y lo que se pretende es que se centre más bien en unos cuantos títulos "selectos". Vamos, que se encargue de que **las series «Mario», «Zelda» y «Pikmin»** tengan listas nuevas entregas para GameCube antes de fin de año.

Otro rumor jugoso: ¿qué os parecería **una aventura de acción semejante a «Devil May Cry», pero protagonizada por Cloud,** el héroe de «Final Fantasy»? Pues sabed que esta posible noticia-bomba corre como la pólvora por todas partes.

Y ya que he hablado de «Devil May Cry», se dice que **la tercera parte del juego está en desarrollo para PS2,** y que Stephanie Cheeva, una estrella de las artes marciales, está haciendo de modelo para la captura de movimientos. ¿Será que tendremos protagonista femenina?

Ya me las piro, pero no sin antes hablaros de la curiosa lucha que se ha desatado entre **Midway, Eidos y Electronic Arts por hacerse con la licencia de la película "Freddy Vs. Jason».** Se la lleve quien se la lleve, no quiero ni pensar el juego tan gore y espectacular que puede salir con dos protagonistas como estos.



FREDDY Y JASON pueden convertirse en estrellas de un videojuego. ¡Sería bestial!

PRIMERAS IMÁGENES-TODAS LAS CONSOLAS

Una "gatita" con garras afiladas

La próxima película de la explosiva actriz Halle Berry se convertirá en juego con la salida de «Catwoman».

Como seguro que sabréis, Halle Berry es una de las actrices de Hollywood más cotizadas últimamente. Después de aparecer como chica Bond en "007 Muere Otro Día", y protagonizar hace poco la peli "Gothika", a final de año nos volverá a dejar con la boca abierta haciendo de superheroína en el film "Catwoman". Pues bien, Electronic Arts se acaba de asegurar sus derechos para lanzar, coincidiendo más o menos con el estreno de la película el próximo verano, un juego de acción para todas las consolas.

Evidentemente, nosotros controlaremos a Catwoman, una protagonista que tendrá poderes para andar por las paredes y tejados, visión nocturna, gran agilidad y capacidad para esquivar balas y anticiparse a los movimientos de los rivales. Así que ya sabéis: muy pronto podréis meteros en la piel virtual de esta "felina", y ayudarla a salvar su ciudad.

HALLE BERRY ES CATWOMAN, una explosiva chica que resulta tener los poderes de un felino. Aquí la podéis ver con el traje que lucirá en su próxima peli.



LA ACCIÓN será el principal ingrediente de este juego, con ambientación algo oscura.



LAS HABILIDADES gatunas de Halle os van a permitir hacer todo tipo de golpes.

¡Qué flash!

"El destino de Nintendo se decidirá en los dos próximos años. Si la nueva Nintendo DS, que será mi último aporte a la compañía, resulta ser un éxito, Nintendo subirá a los cielos; pero si es un fracaso, la compañía se hundirá en los infiernos."
Hiroshi Yamauchi, presidente de Nintendo, al periódico japonés Keizai

NUEVO JUEGO-PLAYSTATION 2

¡Se avecina una lucha de titanes!

Los dioses de la mitología griega se van a tirar los trastos a la cabeza a finales de año en el nuevo «God of War».

Cuando parece que ya no quedan ideas para hacer juegos nuevos, llega Sony y anuncia «God of War», un juego de acción en tercera persona protagonizado por un héroe que viajará a un universo de fantasía para enfrentarse usando sus dos espadas a una horda de criaturas monstruosas lideradas por el dios Ares. Vamos, que nos veremos metidos en un lío con esqueletos, bestias ciclópeas y la mitad de la mitología griega. ¡Toma ya! Por suerte, nuestro personaje contará con un sistema de ataque a base de combos y magias muy en la línea de «Devil May Cry» para salir airoso del trance.

«God of War» todavía no tiene fecha de lanzamiento definitiva, pero se espera que su futuro se aclare en el próxima feria E3, que se celebrará a finales de mayo.



DOS ARMAS, una en cada mano, serán el único medio de este héroe para sobrevivir en un mundo mitológico.

感染拡大 .hack INFECTION Part 1

www.dothack.com



GRATIS
un DVD con 45 minutos de anime de los creadores de ¡Ghost in the Shell y Evangelion!

The World es un juego y tú eres un jugador.

Embárcate en un viaje épico para descubrir la verdad que se esconde detrás de The World.

Multi-media available



MMORPG simulado: ¡no es necesaria una conexión a internet!



Múltiples desafíos con entornos detallados que se transforman en tiempo real.



Dos tipos de voces: elige entre inglés o japonés para lograr una experiencia totalmente inmersiva.







VOLUMEN I: MARZO 2004
VOLUMEN II: JUNIO 2004





PlayStation®2





NUEVO JUEGO-XBOX

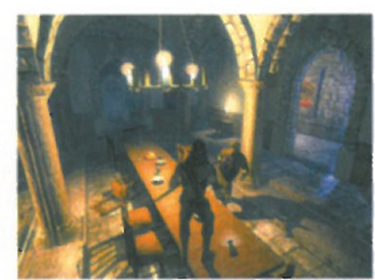
Roba a los ricos... para dárselo a las consolas

En otoño nos convertiremos en "amigos de lo ajeno" con «Thief: Deadly Shadows».

La saga «Thief» es bastante conocida entre los usuarios de PC, y ahora que llega su tercera entrega, por primera vez se va a pasar a una consola -en este caso Xbox- a partir de otoño. Se tratará de una aventura de acción y sigilo en tercera persona, en la que tomaremos el papel de un ladrón medieval llamado Garrett, cuya máxima afición es deslizarse por los sitios más oscuros de la ciudad (tejados y callejuelas incluidos) para robarle a los ricos. Podremos usar un completo control para movernos en completo silencio y evitar ser vistos en todo momento, aprovechando la tecnología del motor de luz y sombras avanzado creado por los programadores para la ocasión. Eso sí, en ciertos momentos nos veremos obligados a luchar con los enemigos en peleas cara a cara. Por cierto... ¿alguien tiene un guante blanco?



HABRÁ ACCIÓN en ciertos momentos, pero normalmente será mejor evitarlo.



LA OSCURIDAD será la mejor aliada para adentrarnos sin ser descubiertos.

ANUNCIO-PS2 Y XBOX

¿Un juego de James Bond sin James Bond?

«GoldenEye», el shooter más recordado de Nintendo 64, va a tener una segunda parte.

Electronic Arts acaba de desvelar que a finales de año piensa traer a PS2 y Xbox «GoldenEye 2», segunda parte del mítico juego de James Bond que salió para la 64 bits de Nintendo. ¡Y se han quedado tan anchos! Esta vez, sin embargo, representaremos un papel distinto a lo acostumbrado, porque controlaremos a 00 (Doble Cero), un agente secreto expulsado del MI6 por su brutalidad que se unirá al malvado Goldfinger para dominar el mundo del hampa y convertirse en el villano más peligroso del planeta. Aún no hay imágenes, pero sabemos que se mantendrá la vista subjetiva y habrá numerosas armas y "gadgets".

¿CÓMO SERÁ el agente secreto que protagonizará «Goldeneye 2»? De momento sólo sabemos su nombre 00 (Doble Cero), y sus malvadas intenciones.

PRÓXIMO LANZAMIENTO-PLAYSTATION 2

La mayor carrera del siglo ya está calentando motores

Os ofrecemos nuevos datos de «Gran Turismo 4», que definitivamente llegará aquí a finales de año.

Hace algunos días, Sony convocó a la prensa especializada para aportar algunos datos nuevos relativos a su juego de coches más esperado, «Gran Turismo 4». En primer lugar, confirmó su fecha definitiva del lanzamiento: llegará a EE.UU. en otoño, por lo que se espera que esté en Europa para la campaña de final de año. Vale, es un pelín más tarde de lo que se había comentado en un principio, pero al menos ya tenemos una fecha oficial... Por otro lado, Sony también desveló algo muy interesante: que el juego será compatible con el nuevo disco duro de 40 GB que Sony acaba de poner a la venta en EE.UU., si bien todavía no se ha desvelado qué funciones cumplirá (¿descarga de coches, y circuitos, tal vez?), ni tampoco si los usuarios europeos también podremos disfrutar de estas jugosas opciones.



TOYOTA MTRC. Tras sacar «GT4 Prologue», Sony ha presentado otra versión especial de «GT4» en el Salón del Automóvil de Ginebra para mostrar al público este prototipo, que se presentó allí mismo



EL DISCO DURO que Sony acaba de lanzar en EEUU será compatible con «GT4», pero... ¿para qué va a servir?



EL MODO ONLINE permitirá participar en competiciones de hasta 6 usuarios simultáneos con opción para chatear.

¿Sabes cuánto tiempo y dinero cuesta, de media, traducir y doblar un juego al castellano?

RESPUESTA EN LA PÁGINA SIGUIENTE

ANUNCIO-PS2

La vuelta "al tajo" de tres héroes

¡Jak, Ratchet y Sly ya están preparando sus nuevos juegos!



SLY RACCOON fue uno de los juegos que más impacto causó el año pasado, al mezclar un desarrollo plataformero con dosis de infiltración.

Tres de los grandes héroes de Sony acaban de anunciar que ya tienen bastante avanzadas las secuelas de sus juegos para PS2. El primero de ellos es Ratchet, que en septiembre nos traerá su tercera aventura, en la que probablemente podremos controlar a nuevos personajes. Su juego será seguido de cerca por «Jak III», aunque todavía no se han revelado datos sobre su argumento o las novedades que incluirá. En cualquier caso, dado el corto espacio de tiempo transcurrido desde sus anteriores aventuras, parece probable que ambos títulos volverán a usar el mismo motor gráfico.

Por otro lado, Sony también ha desvelado «Sly Raccoon 2: Band of Thieves», que incluirá nuevos personajes, un argumento completamente nuevo y escenarios más grandes. Saldrá también a final de año.



RATCHET & CLANK 3 volverá a traer grandes dosis de acción.



JAK III seguirá apostando por un aspecto más adulto que el de su primera aventura. Esta pantalla, una de las primeras que nos han llegado, lo confirma ¿no creéis?

ANUNCIO-XBOX

El deporte rey se muda a otra consola

«Pro Evolution» llegará a Xbox por primera vez a finales de este año.

Tras un montón de peticiones de los usuarios de Xbox, ansiosos por recibir una versión del juego de fútbol más aclamado, Konami por fin ha anunciado su intención de realizar una versión de «Pro Evolution Soccer» para la consola de Microsoft. Aun no hay datos ni imágenes de cómo será y qué novedades incluirá, pero según Kunio Neo, Presidente de Konami Europa, "tendrá de los mismos y fenomenales niveles de éxito que sus predecesores." ¡Genial!



PRO EVOLUTION SOCCER 3 es la última versión del juego en PS2 hasta ahora. Ha sido uno de los más vendidos en España en Navidad.

CONCURSO-LOS MEJORES DE 2003

¡Los mejores se están haciendo de rogar!

Ante la masiva participación, "Los Mejores de 2003" serán publicados el próximo mes.



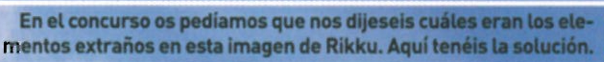
Cada año que pasa sois más los que os animáis a participar en decidir quiénes han sido los mejores juegos, compañías, y consolas del pasado año. Esta vez no ha sido la excepción, y la avalancha de mensajes -más de 6.000 a estas alturas- es tan grande, que hemos decidido no dejar fuera a nadie, y apurar un poco más el plazo. La cosa está bastante reñida, pero no os preocupéis, que el mes que viene dedicaremos el espacio necesario a presentaros a Los Mejores de 2003, y claro está, contaros quiénes han sido agraciados con los premios que sorteamos.



GANADOR DEL CONCURSO FINAL FANTASY X-2

CONSOLA PS2 + JUEGO FINAL FANTASY X-2 (PS2)

Jordi García LaCruz (Barcelona)



En el concurso os pedíamos que nos dijeseis cuáles eran los elementos extraños en esta imagen de Rikku. Aquí tenéis la solución.



¡¡No le harías un gol ni al Arco Iris!!



Comienza desde cero y crea el mejor club del mundo.



Si tu delantero no da pie con bola, haz que practique el tiro con el nuevo entrenamiento individualizado.

Con el nuevo juego en 3D, nuevo modo Equipo Fantástico, los datos más actualizados y mucho, mucho, mucho más.
¡Ha vuelto el manager de fútbol de consola más vendido en el mundo!

INCLUYE LOS TRASPASOS DEL MERCADO DE INVIERNO



"Vuelve el mejor manager de fútbol"
Play2 Manía

"El mejor manager de fútbol vuelve a Xbox"
Revista Oficial Xbox

"El manager de fútbol por excelencia"
Revista Oficial PlayStation 2







www.codemasters.com/mdl2004





GENIUS AT PLAY

¡Unos 40.000 €!

Las compañías suelen tardar unos seis meses en traducir los textos y doblar las voces de los juegos, y se gastan más o menos esa cifra para que podamos jugar en nuestro idioma.

CIFRAS DE VENTAS-ESPAÑA

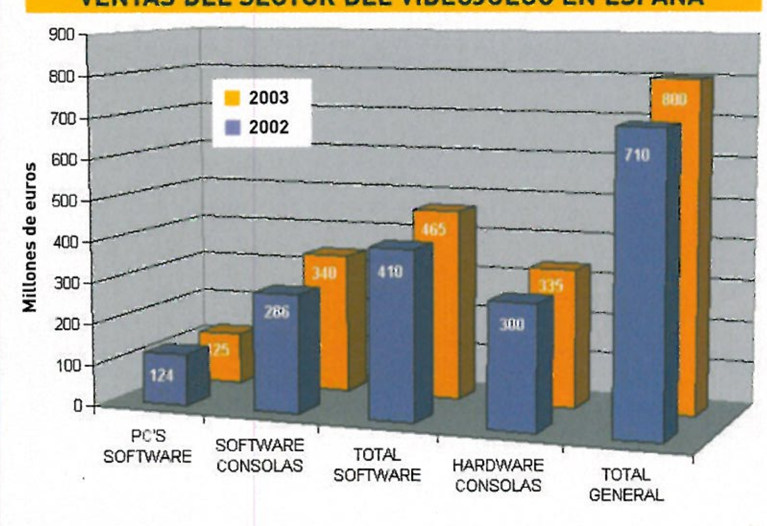
Los juegos, en el "top" del mercado español

Los últimos estudios de la asociación aDeSe lo confirman: los videojuegos están en un gran estado de forma en España.

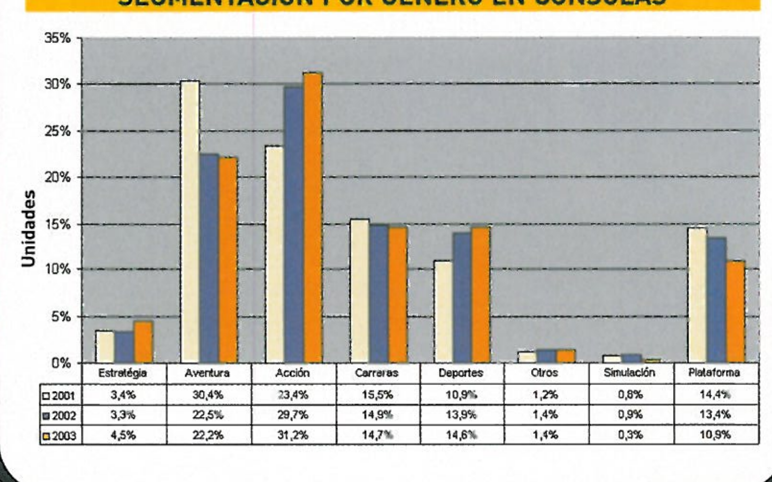
La Asociación Española de Distribuidores y Editores de Software de Entretenimiento (aDeSe, para los amigos), no sólo se dedica actualmente a poner la clasificación de edad de los videojuegos, sino que, entre otras cosas, también controla la evolución del mercado consolero en nuestro país. Pues bien, en los datos publicados para el pasado año financiero se observan cifras tan interesantes como los 800 millones de euros facturados en España, lo que significa que se ha alcanzado un 12,7% más que el año pasado, superando a sectores como el cine, las películas de vídeo o la música grabada. Además, también se ha revelado que los juegos más vendidos son los de acción (32%), que han desbancado a las aventuras (22,2%), y van seguidos de los de velocidad (14,7%) y los deportivos en general (14,6%).

El único punto negro, un año más, es el tema de la piratería, que será el objetivo principal a batir por aDeSe y por todos nosotros para el año fiscal 2004. Mientras tanto, ¡a seguir disfrutando todos de los videojuegos!

VENTAS DEL SECTOR DEL VIDEOJUEGO EN ESPAÑA



SEGMENTACIÓN POR GÉNERO EN CONSOLAS



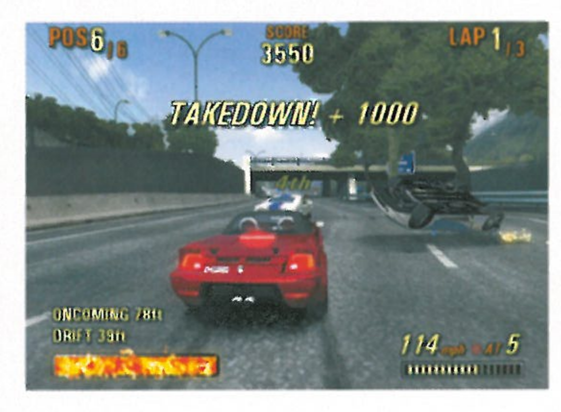
	Estratégia	Aventura	Acción	Carreras	Deportes	Otros	Simulación	Plataforma
2001	3,4%	30,4%	23,4%	15,5%	10,9%	1,2%	0,8%	14,4%
2002	3,3%	22,5%	29,7%	14,9%	13,9%	1,4%	0,9%	13,4%
2003	4,5%	22,2%	31,2%	14,7%	14,6%	1,4%	0,3%	10,9%

PRIMEROS DATOS-PS2 Y XBOX

¡Pero si van todos en dirección contraria!

Los motores rugirán en septiembre con las salvajes carreras de «Burnout 3».

La velocidad arcade más alocada ha estado copada en los últimos años por la saga «Burnout», dos juegos de carreras sobre circuitos con tráfico real en los que se premiaban la velocidad y el riesgo. Pues bien, en septiembre llegará la tercera entrega a PS2 y Xbox (de momento, nada de GC), que vendrá con novedades muy significativas. Por ejemplo, habrá más de 50 coches, y circuitos no sólo en Estados Unidos, sino también en Europa y Asia. Pero lo más destacable será el sistema de turbos, cuyo funcionamiento lo hará más divertido al premiar todavía más nuestra locura al volante. Vamos, que la emoción alcanzará unos límites extraordinarios... ¡sobre todo en el nuevo modo online! Lo único malo es tener que esperar a septiembre, claro.



LOS TURBOS se activarán en función de las maniobras que hagamos, por ejemplo, al adelantar a un rival, o echarle a los arcenes.

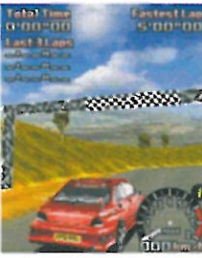
PRÓXIMOS LANZAMIENTOS-N•GAGE

Llegan las mejores licencias portátiles

«The Sims», «Marcel Desailly» y «Sega Rally» estarán disponibles desde abril.

La consola portátil de Nokia va a seguir recibiendo conversiones de títulos famosos. En abril, sin ir más lejos, jugaremos con estos tres:

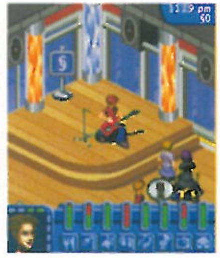
- **«Sega Rally»:** una versión en 3D del famoso arcade de conducción de Sega, con tres modos de juego y diversos coches para elegir.
- **«Marcel Desailly Pro Soccer»:** juego de fútbol con 32 clubes y 32 selecciones, que permitirá partidas multijugador mediante Bluetooth.
- **«The Sims»:** será una acertada conversión del famoso juego de estrategia de la vida, que contará con una sorprendente variedad de opciones y hasta varios minijuegos exclusivos para esta versión.



SEGA RALLY



MARCEL DESAILLY



LOS SIMS



Yu-Gi-Oh!

JUEGO DE CARTAS COLECCIONABLES

PREDADORES METÁLICOS™

¡MEJORA TU MAZO CON CARTAS OFICIALES!

LLEVA EL JUEGO AL SIGUIENTE NIVEL CON LOS SOBRES DE EXPANSIÓN DE PREDADORES METÁLICOS.



www.yugioh-card.com

KONAMI



ANUNCIO-PS2, XBOX, GAMECUBE

Regreso a la escuela de magia

Ya hemos jugado a «Harry Potter y el Prisionero de Azkaban».

Mientras en todas las librerías la gente se pelea por el quinto libro de Harry Potter, EA se prepara para traer en mayo a todas las consolas un nuevo juego del aprendiz de mago. Su título será «Harry Potter y el Prisionero de Azkaban», y seguirá la historia de la tercera obra de J.K. Rowling. La aventura tendrá unos gráficos muy mejorados con respecto a «La Cámara de los Secretos», además de novedades como poder alternar el control entre Harry, Ron y Hermione, aprovechando sus diferentes habilidades. También habrá nuevos objetos, hechizos y enemigos, entre los que destacarán los temibles Dementores. Todo esto, unido a sorpresas como la compatibilidad con la cámara «EyeToy» en PS2, lo convierten en uno de los juegos más deseados de esta primavera.



DUMBLEDORE es el director de la Escuela de magia Hogwarts, todo un personaje que apoya sin reservas al bueno de Harry.



LOS GRÁFICOS serán muy buenos, con unos personajes más adultos.



LA CÁMARA EYETOY nos permitirá disfrutar de 5 minijuegos en PS2.



HARRY, RON Y HERMIONE serán los tres personajes entre los que podremos alternar el control. Cada uno tendrá habilidades propias: salto, magia, fuerza...

PRESENTACIÓN-PLAYSTATION 2

Más rápido, más lejos y mucho más consolero

Id calentando los dedos, porque vuestra consola va a participar en los Juegos Olímpicos de «Atenas 2004».

Este verano tenemos una cita con las Olimpiadas de Atenas, pero no sólo con las que se verán por la televisión, sino con las que se disputarán en nuestra PlayStation 2 gracias al acuerdo al que ha llegado Sony con el Comité Olímpico Internacional para desarrollar en exclusiva el juego oficial de «Atenas 2004».

Este completísimo título, que saldrá a la venta en el próximo mes de julio, ofrecerá una impresionante simulación de los Juegos Olímpicos, con 7 estadios recreados a partir de los planos originales, y podremos participar en más de 25 pruebas de 7 modalidades atléticas diferentes: atletismo (carreras, decathlon, salto de altura, etc.), natación (salto de trampolín...), gimnasia artística, tiro, halterofilia... ¡la lista es inacabable!



LAS PRUEBAS incluidas van a ser tan numerosas como en los Juegos reales.



EL CONTROL será sencillo, y exigirá habilidad y resistencia con el mando.

LANZAMIENTOS ABRIL

	9 ABRIL	16 ABRIL	23 ABRIL	30 ABRIL
ALIAS - PS2 (Acción)	■			
RISK GLOBAL DOMINATION - PS2 (Estrategia)	■			
IRON STORM - PS2 (Aventura)		■		
TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES - PS2 (Lucha)		■		
LOS SIMS (PLATINUM) - PS2 (Estrategia)			■	
NBA STREET VOL. 2 - PS2 (Deportivo)			■	
TOMB RAIDER: AOD (PLATINUM) - PS2 (Aventura)			■	
FIREFIGHTER FD 18 - PS2 (Acción)			■	
PROJECT ZERO 2 - PS2 (Aventura)				■
ALIAS - XBOX (Acción)	■			
TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES - XBOX (Lucha)		■		
TOCA RACE DRIVER 2 - XBOX (Velocidad)		■		
MISSION IMPOSSIBLE: OP. SURMA - GC (Acción)	■			
POKéMON CHANNEL - GC (Acción)	■			
DOS POLICÍAS REBELDES 2 - GC (Acción)		■		
TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES - GC (Lucha)		■		
METROID ZERO MISSION - GBA (Acción)	■			
DIGIMON RACING - GBA (Velocidad)			■	
VIRTUAL COP - N•GAGE (Acción)	■			
SEGA RALLY - N•GAGE (Velocidad)		■		
ALIEN FRONT ONLINE - N•GAGE (Acción)			■	

NOTA: Esta lista recoge los juegos más importantes que saldrán a la venta durante este mes. No todos aparecen analizados en este número, ya que los cambios de fechas de las distribuidoras y los retrasos en la llegada de las versiones finales con las que analizamos los juegos pueden hacer que hayan sido comentados en números anteriores o bien sean analizados en el número siguiente.



SPY HUNTER 2

"La conducción se mezcla con una acción y un argumento apasionantes, creando una mezcla explosiva." Hobbyconsolas -Enero´04





PlayStation 2







NUESTRAS REVISTAS

Las mejores publicaciones que podéis encontrar en vuestro kiosco

→ NINTENDO ACCIÓN

¡¡Vais a sentir el poder de Pokémon!!



Portada: La estrella de este mes es «Pokémon Colosseum». En un reportaje gigante, cuentan todos los detalles sobre este juegazo, que combinará rol con combate de Pokémon en 3D.

Vaya novedades: No os perdáis los juegos de este mes : «Pokémon Channel», «Metal Gear», «Dragon Ball», «Yu-gi-oh!»...

Guías y trucos: La guía completa de «Mario Kart DD!!» os descubre atajos y estrategias para ganar las carreras. Además, ¿a que echabais de menos una guía de «Zelda Ed. Coleccionista»? Pues os dan trucos y claves de «Ocarina of Time» y «Majora´s Mask».

Y para rematar, regalos: 3 GC, 5 «Final Fantasy» y 3 GBA SP Girls Edition, la nueva portátil para ellas.

→ COMPUTER HOY JUEGOS

Un viaje al paraíso... de la acción



Test: «Far Cry» es el protagonista este mes en Computer Hoy Juegos. El lanzamiento más esperado de los últimos tiempos por fin sale a la venta con un cargamento tecnológico y de juego realmente impactante. ¿Podrá sobrevivir a las duras pruebas de rendimiento de su laboratorio?

Otros juegos: Analizan «Splinter Cell Pandora Tomorrow», los nuevos juegos bélicos que están basados en el conflicto de Vietnam, y comparan los mejores títulos de acción en tercera persona: «Max Payne 2», «Metal Gear Solid 2», «Splinter Cell», «Mafia»...

Juego de regalo: Toda la colección de aventuras gráficas de Larry, el playboy menos atractivo del mundo de los videojuegos. ¿Es que acaso pensáis perdéroslo?

→ MICROMANÍA



¡Alta Tensión!

Splinter Cell Pandora Tomorrow: Micromanía os ofrece un exhaustivo análisis del nuevo referente de acción táctica. El silencio, la oscuridad y la alta tecnología al servicio del espionaje.

Reportajes de actualidad: Avances de tres grandes promesas: uno de los más esperados juegos de rol; «Vampire. The Masquerade Bloodlines», la acción de «S.T.A.L.K.E.R. Shadow of Chernobyl» y el thriller «Fahrenhite»

Far Cry: Coincidiendo con su lanzamiento, Micromanía realiza una guía con todas las claves y mapas exclusivos de las islas de «Far Cry».

Y en el CD: Demos de «Unreal Tournament 2004» y 3 misiones exclusivas de «Splinter Cell».

→ PLAY2MANÍA GUÍAS Y TRUCOS



Todo sobre FFX-2

Guía completa: Si queréis conocer todos los secretos de «Final Fantasy X-2», tenéis que haceros con la completísima guía que han preparado los expertos de Play2Manía: todas las misiones, enemigos, vestiesferas, mapas de todas las localizaciones...

Miniguías coleccionables: Y no os perdáis sus miniguías, en un formato especial para que podáis guardarlas en la caja del juego. Este mes «ESDLA El Retorno del Rey», «Ratchet & Clank 2», «XIII», «Indiana Jones»...

Más de 2000 trucos: Además, miles de trucos para cientos de juegos de PS2.

A la venta el 30 de marzo

■ AVENTURA DE TERROR ■ KONAMI ■ Lanzamiento en Japón 17 de junio ■ Lanzamiento en España Posiblemente en noviembre



aquí Tokio

por christophe kagotani



➔ Ya está aquí vuestro gran amigo Kagotani para traeros las noticias más noticiosas desde el país del sol naciente, que este mes son la mar de interesantes. Pero antes quiero fardar un poquillo, porque **he tenido el privilegio de conocer al señor Kawazu** (o Kawazu San como le llaman por aquí), que es el **creador del genial «Final Fantasy Crystal Chronicles»** y hasta me he hecho una foto con él. Claro, que esto no es nada comparado con **el pedazo de juego que os presento este mes: ¡«Silent Hill 4 The Room»!** Yo ya lo he podido probar (vamos, como que llevo 3 días encerrado en casa sin salir), y os aseguro que es la bomba.

➔Pero bueno, basta de alardear y vamos con anuncios varios. El primero me ha llegado desde Nintendo, que ya está metida en el desarrollo de **la versión GBA del divertidísimo «Mario Golf»**. El juego, que llevará la coletilla de «Advance Tour», apostará por **la tecnología wireless, que nos permite conectar varias portátiles a la vez sin necesidad de usar ningún tipo de cable**. La verdad es que la idea mola mucho, así que sólo queda por ver si cuaja.

➔Eso sí, para multijugador divertido de verdad el de **«Gacha Mega Stadium» (PS2), un juego de lucha tipo «Smash Bros Melee», pero con los personajes de «Ape Escape»**. Y es que, no ▸▸



ESTOS ESPECTROS son sólo algunos de los seres a los que se tiene que enfrentar Henry, el protagonista del cuarto «Silent Hill», en la pesadilla en la que se ve inmerso.

LA HABITACIÓN DEL PÁNICO

SILENT HILL 4 THE ROOM

Yo pensaba que las habitaciones sólo daban miedo cuando tenías que recogerlas, pero ahora que he tenido el privilegio de jugar las primeras partidas a la cuarta entrega de «Silent Hill», os aseguro que hasta le he cogido respeto a la salita de estar.

EL ARGUMENTO

Una historia de pesadilla

EL PROTAGONISTA DEL JUEGO es Henry Townsend, un personaje completamente nuevo en la saga. Un día, sin ningún motivo aparente, Henry despierta en su apartamento y descubre que todas las salidas están bloqueadas, y el cable del teléfono ha sido cortado. A partir de ahí, el único contacto con el exterior son unos agujeros que están conectados con una dimensión sobrenatural donde los escenarios están poblados por horribles criaturas. Nuestro objetivo es ayudarle para que consiga escapar de "la habitación".





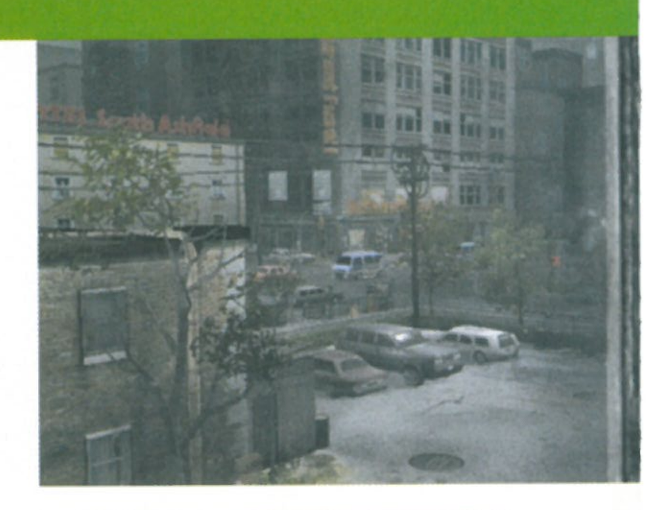




EL JUEGO

Acción que da escalofríos

PARECE QUE EN KONAMI quedaron muy satisfechos con el resultado de «Silent Hill 3», y por tanto este juego ofrecerá una mecánica similar, aunque, por lo que hemos visto, en esta continuación los enfrentamientos predominan sobre las fases de investigación. Además, los creadores del juego han confirmado que tanto los enemigos como las armas serán más abundantes. Pese a que comenzamos la partida desarmados, en mis primeros minutos de juego yo conseguí sin dificultad un trozo de tubería, una botella que se puede romper y una valiosa pistola... que sirve de poco ante este enorme "gusano".





« ESTA TERRORÍFICA SAGA VUELVE CON UNA NUEVA ENTREGA QUE ES TODAVÍA MÁS INQUIETANTE QUE LAS QUE HEMOS VISTO ANTERIORMENTE »

EL APARTAMENTO

Vista subjetiva para nuestro hogar

CUANDO ESTAMOS EN NUESTRO APARTAMENTO no nos movemos utilizando la típica vista en tercera persona, sino una perspectiva subjetiva similar a la de cualquier aventura gráfica. Aunque sea una vivienda bastante pequeña, tiene bastante que investigar, y un icono en forma de ojo nos informa de los objetos que podemos examinar. Además, es posible atisbar el exterior tanto a través la mirilla de la puerta como asomándonos a la ventana. ¡Y os aseguro que el realismo de lo que vemos en la calle es extraordinario!



UNOS EXTRAÑOS AGUJEROS que aparecen en el apartamento de Henry son la única conexión con el exterior, ¡pero llevan a una dimensión sobrenatural!

AKIRA YAMAOKA

EL PRODUCTOR DEL JUEGO compuso la banda sonora del primer «Silent Hill», pero ahora ha pasado a ser uno de sus máximos responsables. En la tercera parte ya figuraba como productor y creador de la música, y va a hacer también "doblete" en esta cuarta entrega. ¡Es un todoterreno!



aquí Tokio

sólo vamos a poder usar un montón de armas e items diferentes durante las peleas, **también podremos participar en diferentes minijuegos, como carreras de barcas o tiroteos,** pensados para 4 jugadores.

Lamentablemente, no todo son buenas noticias: Microsoft Japón ha **retrasado el lanzamiento de «True Fantasy Live Online» (Xbox) porque, según sus propias palabras, prefieren tomarse un poco de tiempo para que la versión final sea perfecta.** Claro, que visto desde ese punto de visto la noticia tampoco es mala.

Y después de tanta consola, vamos a ver qué se cuece en el mundo del arcade. Para empezar, **SNK ha anunciado que a partir de ahora se va a centrar en el desarrollo de juegos para recreativas.** ¿Qué significa esto?, pues que ya no van a sacar más juegos para la veterana consola Neo Geo. Menos mal que hace poco compré «Metal Slug 5»...

La que tampoco se alejan de los arcade es Sega, que en verano lanzará **«Virtua Fighter 4: Final Tuned». La novedad principal radicará en el modo "Desafío", consistente en un montón de pequeñas misiones.** Como se parezca al modo "Maestro de Armas" de «Soul Calibur II», me voy a dejar un pastón jugando.

Y para terminar, una foto de la presentación de **«Tekki Tansei», un juego igual a vuestro «Steel Batallion» (Xbox), pero con modo online.** ¡Hasta el mes que viene!



Esta belleza demostró un gran talento jugando online a «Tekki Tansei» de Xbox.



ESTOS SERES CON DOS CABEZAS nos persiguen en un momento de la aventura. La tétrica imaginación de los diseñadores no conoce límites.





LOS ENEMIGOS



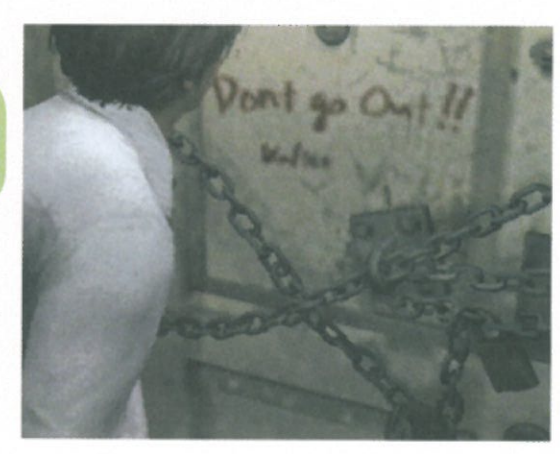
Más horribles y poderosos

TODOS LOS MONSTRUOS QUE PUEBLAN LOS ESCENARIOS de «Silent Hill 4» se caracterizan tanto por su deformidad como por la elevada inteligencia con la que se comportan. Dada la importancia que tienen estos seres en el desarrollo del juego (muy a nuestro pesar, os lo aseguro), su diseño se ha cuidado especialmente. En lugar de encontrarnos seres amorfos como los que nos cruzábamos en «Silent Hill 2», en la primera hora de juego yo me he enfrentado a una especie de perros-zombi espantosos, que caminan arrastrando su larga lengua, y también a unos aterradores espectros que tienen un aspecto más "humano", pero que salen de unos agujeros que se abren de repente en las paredes. Además, estos fantasmas me perseguían flotando por el aire, y parecían inmunes a mis ataques. ¡No hace falta que os cuente el pánico que he pasado!

LA AMBIENTACIÓN

Miedo a lo desconocido

LAS ALTAS DOSIS DE TERROR PSICOLÓGICO son la seña de identidad de «The Room». Desde que descubrimos que unas cadenas nos impiden salir de casa, la inquietud nos acompaña siempre, y cuando más tarde descubrimos la dimensión "alternativa" a la que podemos pasar, nos adentramos en unos escenarios con la misma sensación de suciedad que ya vimos en «Silent Hill 3». Allí visitamos lugares tan "tranquilizadores" como una prisión abandonada o un viejo hospital.







PERSONAJES SECUNDARIOS

Las chicas ayudan a Henry

NO HAY QUE AVANZAR MUCHO EN LA AVENTURA para conocer a un segundo personaje en uno de los escenarios exteriores: se trata de una chica espectacular que responde al nombre de Irene Galvin. Esta misteriosa mujer nos ayuda a resolver unos cuantos puzzles, lo mismo que hacía el personaje de María en «Silent Hill 2», pero no es el único secundario con el que nos cruzamos. Sin ir más lejos, a través de la mirilla de la casa vemos a otra chica, pero todo queda envuelto en el misterio. ¿Se trata de la misma persona? ¿Qué papel juega? Será mejor que lo descubráis vosotros...

UNA SAGA EN PLENA EXPANSIÓN



LA SAGA «SILENT HILL» está más de moda que nunca. Desde que se lanzó el primer capítulo para PSone, en 1999, ha alcanzado una fama que ya trasciende el mundo del videojuego. Sin ir más lejos, Konami ha firmado un acuerdo con la productora francesa Davis Films para filmar la adaptación a la pantalla grande, y la compañía IDW ha comenzado a editar en febrero una serie de cómics. Podéis conocerlos en **www.idwpublishing.com**.

« LA ACCIÓN SE REPARTE ENTRE NUESTRO APARTAMENTO Y UNA DIMENSIÓN SOBRENATURAL QUE TENEMOS QUE EXPLORAR PARA SABER QUÉ ESTÁ OCURRIENDO »



LOS GRÁFICOS muestran una clase formidable a todos los niveles, desde los modelos de los personajes hasta las texturas que recubren todos los escenarios.

EL APARTADO TÉCNICO

Un soberbio despliegue

LA ENORME CALIDAD GRÁFICA DEL JUEGO me ha dejado alucinado. Lo primero que me llamó la atención fue el perfecto modelado del cuerpo de Henry, y el realismo de su camisa, de sus vaqueros o de su pelo. Pero es que los detalles de clase se extienden prácticamente a todas partes: hay escenarios que cambian de forma en tiempo real, paredes que sangran, juegos de cámaras que contribuyen a ponernos en tensión sin necesidad de haya ninguna imagen explícita, unas secuencias de vídeo generadas con el propio motor del juego que quitan el hipo... Estamos, sin duda, ante uno de los juegos del año.

EL NUEVO SOLID SNAKE:

¡Más sigiloso!

¡Más letal!

¡Más poderoso!

LO QUE DEBÉIS SABER

- Formato: **PlayStation 2**
- Compañía: **Konami**
- Género: **Aventura de acción**
- Lanzamiento: **¿Marzo de 2005?**
- De dónde viene: **Es la tercera entrega de la saga de espionaje más apreciada por todos los jugones del planeta.**





ASÍ SERÁ «METAL GEAR 3»

SNAKE VUELVE A SER EL REY

Aunque todavía queda un año para que podamos jugar al nuevo «Metal Gear 3», nosotros ya hemos visto en rigurosa primicia nuevas imágenes y escenas del juego más esperado. ¡Os aseguramos que son ALUCINANTES!

Todavía no salimos de nuestro asombro. Tan sólo nos ha bastado ver un nuevo vídeo de unos 15 minutos de duración para comprobar que «Snake Eater» va a convertirse en una de las aventuras de acción más revolucionarias de todos los tiempos. Precisamente, el primer aspecto que nos ha llamado la atención es que el protagonista tiene toda la pinta de ser Solid Snake, lo que echaría por tierra los rumores que afirmaban que no sería el personaje principal de esta entrega. Eso sí, Otakon, Ocelot y el resto de personajes que aparecieron en anteriores entregas de «Metal Gear» de momento no han dado señales de vida. ¿Darán la cara en algún momento de la aventura? Ya lo veremos.

→EL ARGUMENTO DE «SNAKE EATER» nos llevará a la década de los 60. Por tanto, la tercera entrega de «Metal Gear» será en realidad un prólogo de las dos anteriores, por lo que vamos a encontrarnos con un Snake rejuvenecido y con un aspecto físico muy cambiado, bastante más saludable del que presenta en la actualidad.

Una frondosa jungla parece que será el escenario donde se desarrollará la acción, y nuestro objetivo será abrirnos paso a través de ella para infiltrarnos en una base enemiga. En nuestro "paseo" nos toparemos con numerosos campamentos enemigos muy bien custodiados, soldados armados haciendo reconocimien- ▶▶

¡Este tipo es Solid Snake!

A juzgar por lo que hemos visto, parece que Solid Snake va a ser el protagonista de esta tercera entrega de «Metal Gear». Y como de costumbre, el chico será capaz de hacer prácticamente de todo: ocultarse detrás de objetos que haya en los escenarios, reptar por el suelo, trepar a los árboles...













HABRÁ QUE ACTUAR COMO UN CAMALEÓN para confundirnos con los entornos. Así engañaremos a los rivales y les pillaremos con la guardia baja.

CUIDADO CON TUS MOVIMIENTOS

Avanza sin que te vean

El stick analógico izquierdo cobrará gran protagonismo, pues según la fuerza con que le presionemos Snake andará, caminará sigilosamente (pantalla superior) o correrá (pantalla inferior).





tos del terreno y demás obstáculos que tendremos que sortear de la forma más discreta posible para no llamar la atención. Y ya os avisamos que ésta vez la cosa va a ser más difícil que nunca...

LA LUCHA POR LA SUPERVIVENCIA será el otro objetivo principal de Snake. Al estar en una jungla, nuestro espía favorito tendrá que apañárselas para alimentarse y, además, no podrá emplear muchos de los artilugios con los que sí contaba en anteriores misiones. Así las cosas, Snake tendrá que cazar toda clase de insectos, animales o peces para no morirse de hambre y recuperar energías. Y no creáis que valdrá con tomar cualquier alimento una y otra vez: si no cuidamos la dieta, nuestra salud se debilitará drásticamente.

Por otro lado, en esta ocasión Snake no llevará consigo el preciado rádar que le mostraba la localización exacta de los enemigos en una zona determinada. Precisamente este aspecto cambiará por completo el sistema de juego de este «Metal Gear» con respecto a los anteriores: al no conocer la posición de los enemigos, tendremos que ir con mucho más cuidado para no ser





LOS TIROTEOS deben ser siempre nuestro último recurso. Siempre estaremos en inferioridad, cosa que aprovecharán los adversarios para rodearnos.

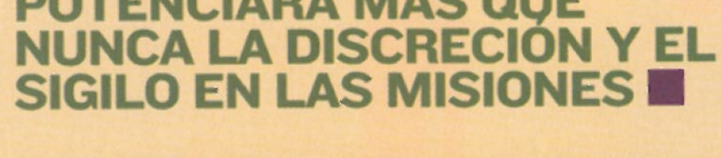


LOS OBJETOS DE LOS ESCENARIOS nos servirán para camuflarnos de nuestros rivales: árboles, troncos huecos, arbustos... Cualquier cosa nos será de utilidad.

descubiertos y, lo que es más importante, camuflarnos bien. Y es que Snake podrá usar un montón de trajes (nosotros hemos visto hasta cinco distintos) para confundirse con los decorados, y pintarse la cara de varios tonos. Y lo mejor es que sabremos la efectividad del camuflaje gracias a un porcentaje que saldrá en pantalla. ¡No podremos apartar la vista de este indicador!

→LOS RECURSOS QUE VAMOS A PODER UTILIZAR para avanzar y deshacernos de los rivales serán variadísimos. El protagonista podrá arrastrarse por el suelo, ocultarse tras el tronco de un árbol o colarse por pequeños huecos de los escenarios. Y no sólo eso, porque en una de las escenas más alucinantes que salen en el vídeo, Snake se disfraza de caimán y le pega un susto de muerte a un enemigo, que huye despavorido. ¡Un flipe total!

En cuanto a las armas, la cosa no está tan clara. En un principio, parece que Snake comenzará la aventura casi desarmado, pero conforme vaya eliminando a los rivales podrá "tomar prestadas" sus armas: granadas, bombas de humo, armas automáticas y semi-automáticas...


■ EN «SNAKE EATER» SE POTENCIARÁ MÁS QUE NUNCA LA DISCRECIÓN Y EL SIGILO EN LAS MISIONES ■


ALUCINANTES GRÁFICOS

Una jungla llena de vida

Como en todo «Metal Gear» uno de los aspectos que más nos sorprenderá será el apartado gráfico. La apariencia que tendrá la selva en la que se desarrollará la aventura será absolutamente real y además tendrá una extensión impresionante. Unid a esto unos personajes que se moverán mejor que nunca y tendréis uno de los juegos más vistosos jamás vistos en una consola. Ya lo veréis.



MUCHAS NOVEDADES

Nuevos aires para la saga

«Metal Gear 3: Snake Eater» traerá bastantes cambios con respecto a las dos entregas anteriores. Éstos tres serán los más significativos.



■ **NUEVO ARGUMENTO.** La trama de «Snake Eater» se desarrollará en la década de los 60. Por tanto, veremos a un Solid Snake muy cambiado, con una apariencia bastante rejuvenecida.



■ **LUCHA POR LA SUPERVIVENCIA.** Solid Snake estará solo en una selva llena de adversarios, y en ella tendrá que buscar comida y armas para poder sobrevivir. No va a ser una tarea fácil.



■ **EL SIGILO Y LA INFILTRACIÓN** se van a potenciar de manera considerable. Ahora podremos despistar a los enemigos usando distintos trajes de camuflaje y pintándonos la cara.

APRENDE A CAMUFLARTE

¡No dejes que te pillen!

Nuestro espía se camuflará entre los decorados usando trajes de diversas tonalidades y pintándose la cara. Cada uno valdrá para los diferentes tipos de terreno que habrá en la selva: vegetación, zonas muy arboladas, etc. y un porcentaje nos indicará su efectividad.



CON ESTE ATUENDO VERDE-HOJA podremos movernos con total tranquilidad entre las hierbas. Como veis, el porcentaje está al 100%.



ESTA FLIPANTE INDUMENTARIA nos hará casi invisibles cuando estemos junto a los árboles. Nuestros enemigos pasarán de largo.



ESTE TRAJE ROJO nos servirá para pasar desapercibidos en terreno seco, pero "cantará" mucho en otros. ¡Aquí estamos al -5%!



LA INTELIGENCIA ARTIFICIAL de los adversarios será increíble. Si ven que están en un aprieto, huirán de la zona de peligro, se esconderán y pedirán refuerzos.



¡Ah! y que no se nos olvide: tanto Snake como los rivales serán capaces de rastrear las huellas que haya en los escenarios. Más realista, imposible.

GRÁFICAMENTE, EL JUEGO SERÁ UNA PASADA. Y es que pese a que aún queden muchos meses para que el juego vea la luz, el vídeo que hemos manejado contenía escenas de juego real (nada de trailers) con una calidad formidable. ¡Y no exageramos ni un ápice! La extensión de los escenarios va a ser increíble y toda la selva estará realizada con un detalle impresionante: los hierbajos y arbustos se mueven de manera totalmente realista cuando los rozamos, las sombras de las ramas y hojas de los árboles se proyectan en el suelo... alucinante. Y qué decir de los personajes. Baste con señalar que Snake lucirá un modelado más detallado si cabe que el que presentaba en «MGS2» y unas animaciones igual de fluidas. En fin, que si ya teníamos ganas de echar el guante a este juego, ahora la espera se nos va a hacer larguísima. ¡«Metal Gear» nos ha vuelto a encandilar! HC





LA AMBIENTACIÓN estará muy cuidada y nos sumergirá en el interior de una espesa jungla. No faltarán ni los animales salvajes ni los ruidos de los pájaros al piar.

LA NUEVA AVENTURA DE SOLID SNAKE SE DESARROLLARÁ EN UNA JUNGLA EN LA QUE TENDREMOS QUE ALIMENTARNOS Y EVITAR A LOS ENEMIGOS PARA PODER SOBREVIVIR



LA VERSATILIDAD de Solid Snake le sacará de más de un apuro, pues tan pronto reptará por el suelo como disparará a los rivales desde lo alto de los árboles.

UN DETALLE GENIAL

La escena del caimán

La escena más curiosa y genial que hemos tenido ocasión de presenciar es una en la que Snake se disfraza de caimán y sucede lo siguiente:



SNAKE APARECE CERCA DE UN RIVAL, que no se percata de su presencia. Para esquivarle, Snake se arrastra con cuidado por el suelo y se mete dentro de un tronco hueco que hay al lado.



UNA VEZ DENTRO DEL TRONCO, el bueno de Snake se pone el disfraz de aligator, que es una especie de caimán que tiene un aspecto tan amenazante como el que veis en esta imagen.



CON EL DISFRAZ PUESTO, Snake sale poco a poco del tronco, mostrando el hocico del disfraz del animal. La reacción del pobre guarda no se hace esperar: ¡sale corriendo despavorido!

tu móvil a la última

www.tu-logo.com

FONDOS DE PANTALLA A COLOR

Ej: FOTO19 36170

36170

1. Comprueba que tu móvil tiene WAP y es compatible.
2. Envía **FOTO19** (espacio) código de la imagen al **5099**

36232 · 36518 · 36234 · 35427 · 35994

36897 · 36467 · 36164 · 37014 · 35559 · 36901 · 35936 · 36236

40044 · 35439 · 36303 · 36975 · 36215 · 36326 · 36902 · 36454

35533 · 35538 · 35158 · 37039 · 36124 · 36330 · 36691 · 36907 · 35429 · 35923 · 35564 · 36346 · 36616

35479 · 36910 · 36899 · 35986 · 36900 · 36505 · 36914 · 40024 · 36609 · 36604 · 36610 · 36638 · 36522

35440 · 35484 · 35497 · 35423 · 35499 · 36290 · 35492 · 35502 · 36083 · 35488 · 37030 · 37035 · 37038

35485 · 35424 · 36285 · 35494 · 36155 · 35487 · 35493 · 35498 · 35252 · 36525 · 35550 · 35028 · 35158





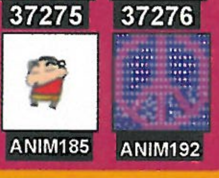










36463 · 36459 · 36458 · 36457 · 40016 · 40031 · 36452 · 36903

36904 · 35501 · 35482 · 36483 · 36905 · 35563 · 35204 · 35568

ANIMADAS

37271 · 37272 · 37274 · 37275 · 37276

ANIM149 · ANIM150 · ANIM128 · ANIM185 · ANIM192

TONOS POLIFÓNICOS

1. Comprueba que tu móvil tiene wap y es compatible.
2. Envía la clave **POLI33** (espacio) código del tono polifónico al **5099**

Ej: POLI33 84267

TOP

84267	Bulería - David Bisbal
84090	Tengo - Queco
82652	Fiesta Pagana - Mago de Oz
83662	Crazy in love - Beyonce & Jay Z
84068	Du hast - Ramstein
83796	La madre de José - El canto del loco
80726	No woman no cry - Bob Marley
83584	Bring me to life - Evanescence
84440	Tema principal - Señor de los anillos
83902	Son de amores - Andy y Lucas

NOVEDADES

84505	Sing - Travis
84504	Wrong Impression - Natalie Imbruglia
84503	Solitary man - Him
84502	Up! - Shania Twain
84501	So hard - Pet Shop Boys
84500	Te quise tanto - Paulina Rubio
84499	Pictures of you - The cure
84498	Mi primer millón - Bacilos
84497	Encontraras - Natasha St. Pier
84496	Foliada Celeste - Celta de Vigo

RAP

80001	In Da Club - 50 Cent
80002	Lose Yourself - EMINEM
80269	Freestyler - Bomfunk MCs
80045	Without Me - EMINEM
83875	Where is the hood at? - DMX
80007	Dilemma - Nelly
80030	Changes - 2Pac
83649	Business - Eminem
80035	Ganstas Paradise- Coolio

DISCO TECNO

80056	Insomnia - Faithless
83863	Fallin high - Safri Duo
83786	Desenchantee - Kate Ryan
83580	Weekend - Scooter
80041	Heaven - DJ Sammy feat. Yaron
81684	Mundian to bach ke - Panjabi Mc
80642	Enjoy the silence - Depeche Mode
83814	Satisfaction - Benny Benassi
80067	Belissima - DJ Quicksilver
83661	Axel F 2003 - DJ Murphy Brown

VIDEOJUEGOS

83697	1942
83696	Airwolf
83695	Alone in the dark
83694	Altered beast
83693	Bombjack
83698	Boulder dash
83688	Bruce Lee
83744	Bubble Bobble
83727	Commando - High Score
83700	Crash Ban...t Warped
83699	Crash team racing
83728	Crono Trigger - Cronos Theme
83735	Dark Stalkers 3
83740	Die Hard Trilogy
83741	Donkey Kong Country
83742	Donkey Ko...ountry 2
83736	Doom
83743	Doom - Level 1
83746	Dr Mario - Chill Theme
83747	Dr Mario - Fever Theme
83737	Dragon Ball Z
83701	Druid
83703	Duke Nukem
83726	F-Zerox - Big blue
83702	Fairlight
83730	Gauntlet
83765	Ghouls and goblins
83739	Final Fantasy
83776	Final Fantasy -Town of Matoya
83769	Final Fantasy 1 -Main Theme
83777	Final Fantasy 2 -Airship
83778	Final Fantasy 2 -Baron Castle
83774	Final Fantasy 2 -Cecil Theme
83773	Final Fantasy 2 -Chocobo Forest
83770	Final Fantasy 2 -Chocobo Ride
83771	Final Fantasy 2 -Crystle Theme
83772	Final Fantasy 2 -Golbezs Theme
83768	Final Fantasy 2 -Main Theme
83749	Final Fantasy 2 -Rosa Theme
83766	Final Fantasy 3 -Battle
83775	Final Fantasy 3 -Locke and Celes
83779	Final Fantasy 3 -Main
83780	Final Fantasy 4 -King

POP- ROCK

80293	Its my life / Bon Jovi
80239	Final Countdown / Europe
83918	Where is the love / Black eyed peas
80472	Every breath you take / The Police
83585	Libertine / Kate Ryan
80062	In The End / Linkin Park
80217	I can't get no satisfaction / Rolling Stones
80415	Smooth / Santana
80831	Jammin / Bob Marley
83586	Somewhere I belong / Linking park
83657	Start me up / Rolling stones
83653	All the things she said / Tatu
83797	Mas que nada / Tanga girls
83873	Going Under / Evanescence
83876	Send your love / Sting
84032	Me against the music / Britney Spears
84223	Reptilia / The Strokes
84161	The voice within / Christina Aguilera
84204	In the shadows / The Rasmus
84035	Get busy / Sean Paul

ESPAÑOLAS

82935	Noches de bohemia - Navajita Plateá
81689	Rosas y espinas - David Bisbal
81690	Bye Bye - David Civera
82004	A Dios le pido - Juanes
82835	Miénteme - D. Bisbal y E. Gadel
82430	Devuélveme la Vida - Antonio Orozco
83598	Mariposa traicionera - Mana
83290	Sin Miedo a Nada - Alex Ubago&Amaia
83849	Molinos de viento - Mago de Oz
83856	20 de enero - La oreja de Van Gogh
82284	Color Esperanza- Diego Torres
83642	No te escaparas - Hombres G
83609	Ven ven ven - Sex bomb
82380	Dame Veneno - Los Chunguitos
82740	Maldito Duende - Héroes Del Silencio
81687	Puedes... - La oreja de Van Gogh



SGAER/MV&M /513/09/9019

IMÁGENES al 5099: MOTOROLA: A830, E380, E390, T720, T720i, v300, v600. NOKIA: 3300, 3510i, 3650, 5100, 6100, 6220, 6610, 6800, 7210, 7250, 7250i, 7650, 8910i, N-Gage. PANASONIC: gd87 SHARP: gx10 SIEMENS: s55, sl55, u10 SONYERICSSON: p800, t610, t618, t68, t68i Precio: 0,90 € + IVA (3SMS) IMÁGENES ANIMADAS AL 5099: NOKIA: 3300, 3510i, 3650, 5100, 6100, 6220, 6610, 6800, 7210, 7250, 7250i, 7650, 8910i, N-Gage.; PANASONIC: gd87; SHARP: gx10; SIEMENS: s55, sl55, u10; SONYERICSSON: p800, t610, t618, t68, t68i Precio: 0,90 € + IVA (3SMS) MELODÍAS POLIFONICAS al 5099: MOTOROLA: c350, T720, T720i, v600. NOKIA: 3300, 3510, 3510i, 3650, 5100, 6100, 6220, 6610, 6800, 7210, 7250, 7250i, 7650, 8910i, N-Gage. PANASONIC: gd87 SAMSUNG: sgh-n620, sgh-t100. SHARP: gx10 SIEMENS: c55, m55, s55, sl55, u10 SONYERICSSON: p800, t610, t618, Precio: 0,90 € + IVA (3SMS)

PREESTRENO

LOS JUEGOS MÁS POTENTES QUE ESTÁN A PUNTO DE LLEGAR



«NINJA GAIDEN» A ver, hemos afilado nuestra espada, recogido nuestros shurikens, depurado la técnica con los nunchakos... Parece que ya estamos listos para daros la primera impresión de esta alucinante aventura de acción.



«PROJECT ZERO 2» Tened lista una buena provisión de pañales, porque las fotos de este preestreno harán que os muráis de miedo.

PÁGINA
48

THE SUFFERING

¿Un condenado a muerte que se salva gracias a un problema de monstruos? No sabemos cómo acabará esta aventura, pero... ¡la primera impresión promete mucho!



PÁGINA
52

«EURO 2004» Si no podéis esperar hasta que empiece la Eurocopa, ¿qué os parece ir abriendo boca con este artículo?

EN ESTE NÚMERO...

Vaya juegazos que se nos avecinan. ¡Y lo mejor es que tan sólo queda un mes para que lleguen a las tiendas!.





NUESTRO GUERRERO NINJA tendrá que enfrentarse con interminables oleadas enemigas para vengar la muerte de su familia y recuperar una espada mágica. Los combates serán tan rápidos como espectaculares.



LAS CLAVES

1 LOS COMBATES, que además de ser rápidos y espectaculares, van a tener un control delicioso.

2 EL APARTADO GRÁFICO será uno de los más alucinantes que hemos visto nunca.

3 LAS HABILIDADES NINJA de Ryu, como trepar o correr por las paredes serán muy útiles.



- Acción
- Tecmo
- Mayo

NINJA GAIDEN

Hemos encontrado al luchador perfecto. Además de ser maestro en artes marciales y manejar la katana como nadie, resulta que lleva más de 15 años en el negocio... ¡y nadie le ha visto la cara!

RYU HAYABUSA, EL FAMOSO NINJA al que muchos recordaréis por los «Ninja Gaiden» que aparecieron hace años para NES, está a punto de culminar su venganza en la consola de Microsoft. Por si no lo sabéis, este maestro de las artes marciales lleva casi dieciséis años buscando a los asesinos de su familia y, de paso, tratando de recuperar la espada mágica Ryuken, que fue robada de su aldea. Ahora su historia por fin va a terminar, porque Ryu ha puesto a punto sus mejoras técnicas y está dispuesto a atravesar a golpe de espada los veinte niveles de este juego de acción, divididos entre el Japón medieval y un mundo fantástico.

PERO COMBATIR NO SERÁ SUFICIENTE, así que nuestro protagonista también se ha entrenado para realizar espectaculares movimientos de evasión, como correr por las paredes, trepar o enlazar diferentes saltos. Vamos, lo necesario para desenvolverse entre tanto peligro.

Como cualquier guerrero que se precie, Ryu podrá manejar armas diferentes dependiendo de la situación. Al comenzar el juego sólo podremos utilizar la espada dragón (una katana con efectos devastadores) y los típicos shuriken, pero a medida que avancemos podremos equi-



¡OJO AL DATO!

En Japón y EEUU...
HA TENIDO GRANDES PUNTUACIONES
La prestigiosa revista japonesa Famitsu le ha "colocado" un 37 sobre 40, a la altura de los mejores juegos de la historia, mientras que IGN, una de las páginas web más fiables de los Estados Unidos le ha puntuado con un 94 sobre 100.

Sus creadores...
ES UN TRABAJO DEL TEAM NINJA DE TECMO
Este sensacional equipo, dirigido por Tomonobu Itagaki ya despuntó en Xbox con «Dead or Alive 3», y con «Dead or Alive Xtreme Volleyball.» Además muy pronto lanzará «Dead or Alive Online» en exclusiva para la consola de Microsoft.

Tomonobu Itagaki

ESTE ESPECTACULAR JUEGO DESTACARÁ POR SU APARTADO VISUAL Y SU TREPIDANTE ACCIÓN

LOS ESCENARIOS DEL JUEGO, unos veinte en total, se repartirán entre el Japón del siglo XVI y un mundo futurista custodiado por demonios. Todos tendrán un tamaño considerable y estarán llenos de trampas y vías alternativas.

RYU

ESTE GUERRERO JAPONÉS se hizo famoso al protagonizar los primeros «Ninja Gaiden» para NES y para las recreativas, pero con el tiempo ha ido mejorando su aspecto y también sus habilidades.







CADA UNO DE LOS ENEMIGOS FINALES manejará un arma diferente, pero todos compartirán su aspecto aterrador.



RYU PODRÁ MEJORAR SUS ARMAS y comprar objetos en las tiendas que habrá repartidas por los distintos niveles.





UN NINJA CON MUCHA HISTORIA

La historia de Ryu Hayabusa se remonta unos cuantos años en el tiempo. Sus aventuras comenzaron en los salones recreativos, pero pronto dio el salto a las consolas domésticas. En total ha pasado por los sistemas de Nintendo, Sega, Atari y NEC, hasta que se ha decidido a dar el golpe definitivo en Xbox. Estas han sido sus mejores apariciones:



NINJA GAIDEN (ARCADE) La primera entrega de la saga era un "beat 'em up" en el que podían participar dos jugadores de forma simultánea.



NINJA GAIDEN (NES) Para el salto a la consola de Nintendo, el juego pasó a tener un desarrollo lateral y un sólo guerrero protagonista, Ryu Hayabusa.



NINJA GAIDEN II (NES) Después del éxito de la primera entrega, Tecmo mejoró el apartado visual y diseñó nuevos niveles, algo más complicados.



NINJA GAIDEN III (NES) Para cerrar la trilogía, Tecmo se sacó nuevos niveles de la manga, aunque las mejoras técnicas eran imperceptibles.



NINJA GAIDEN (MEGA DRIVE) La versión de 16 bits recuperaba el estilo de "avanzar y pegar" del arcade original, pero sin demasiado éxito.



NINJA GAIDEN (TURBOGRAFX) Se trataba de un "remake" de los juegos de NES, con gráficos algo mejores y el mismo desarrollo horizontal.

parnos con nunchakus, hachas, arcos… lo mismito que un ninja de verdad. Sin embargo, el sistema de combate se mantendrá igual llevemos el arma que llevemos: con tan solo dos botones y un poco de habilidad podremos enlazar combos de más de 20 golpes sin problemas, y lo mejor de todo es que cuanto más elaborados sean nuestros ataques, mayor será la recompensa



■ **RYU SERÁ CAPAZ DE MANEJAR TODO TIPO DE ARMAS NINJA, DESDE LA KATANA HASTA UN ARCO O UNOS NUNCHAKUS** ■



A BORDO DE UN ZEPELÍN que se dirige a la capital del imperio tendremos que vernos las caras contra este mastodonte metálico.





EL REALISMO DE LOS ATAQUES hará que «Ninja Gaiden» no esté recomendado para todos los públicos. Un juego para tipos duros.



LOS ATAQUES ESPECIALES sólo se podrán ejecutar después de haber eliminado a un enemigo y haber absorbido su alma.

que nos dejen nuestros enemigos: puntos para comprar ítems y mejorar nuestras armas, raciones de vida y, lo mejor de todo, una carga para realizar ataques especiales tan rápidos, que incluso nos costará seguir los movimientos de Ryu con la mirada.

Por supuesto todos estos movimientos estarán acompañados por un montón de efectos de última generación y unas animaciones de ensueño, que han cosechado las mejores alabanzas en Japón y Estados Unidos, donde el juego ya está a la venta.

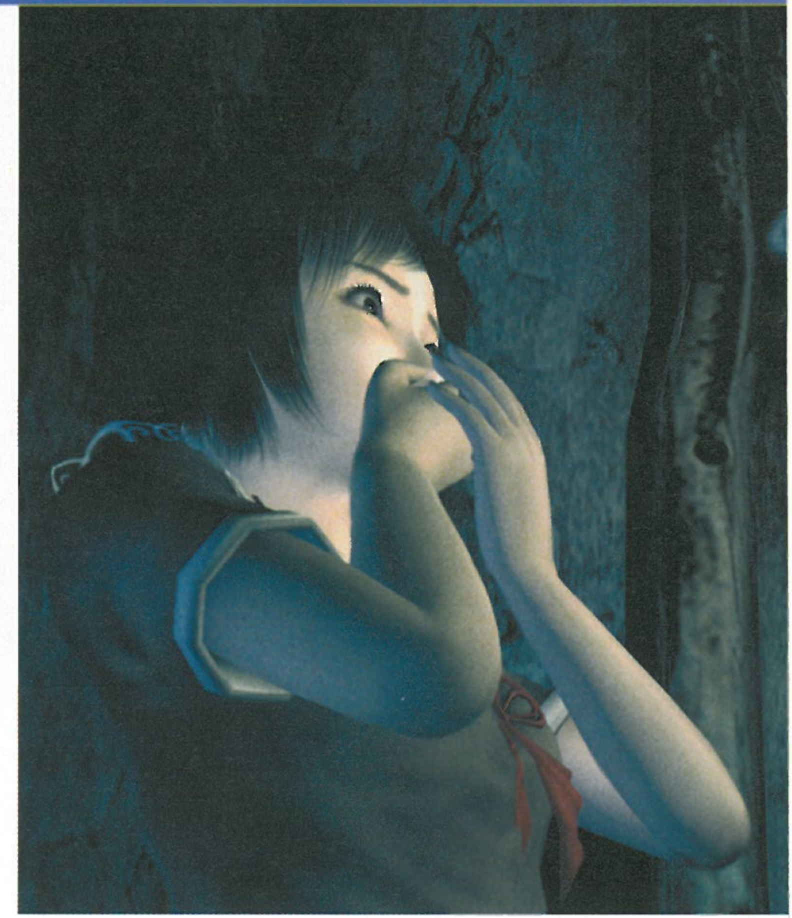
→TAMBIÉN ENCONTRAREMOS ALGUNOS PUZZLES, casi siempre del tipo de buscar una llave o activar un interruptor, y que servirán para darnos un pequeño respiro dentro del frenético desarrollo de «Ninja Gaiden». Pero no vayáis a pensar que por tratarse de un juego de acción estos desafíos van a ser pan comido, ¡todo lo contrario! El enorme tamaño de los escenarios y la cantidad de pasadizos y rutas alternativas que vamos a encontrar nos obligarán a investigar con cuidado hasta el último rincón, porque además ya os advertimos que este juego no será nada fácil. Por si acaso, ya os podéis ir preparando para el mes que viene, porque nos vamos a encontrar con uno de los mayores desafíos que se han pasado hasta el momento por nuestra Xbox. HC

→PRIMERA IMPRESIÓN

El nuevo «Ninja Gaiden» nos ha dejado flipados, no sólo por sus sensacionales aspectos técnicos, sino por lo intuitivo de su sistema de combate.



MÚLTIPLES ESCALOFRÍOS recorrerán nuestro cuerpo mientras juguemos con esta nueva aventura de terror, que nos mantendrá en tensión desde la primera escena.



LAS CLAVES



1 EL MIEDO será el ingrediente principal de esta nueva aventura. ¡Ya veréis cómo no vais a ser capaces de jugar a solas!



2 EL ARGUMENTO estará muy bien concebido, y planteará situaciones tan surrealistas como aterradoras. Os llevaréis muchas sorpresas.



3 LA CÁMARA DE FOTOS jugará un papel fundamental en el desarrollo del juego. Sin ella, estaremos perdidos.



Abril
Tecmo
Aventura de terror

PROJECT ZERO 2

Prepara las palomitas que va a salir una nueva película de terror. Y no te preocupes por las entradas, ¡el estreno es en tu consola!

EL TERROR PSICOLÓGICO NOS AMENAZA DE NUEVO con «Project Zero 2: Crimson Butterfly», la continuación -o mejor dicho, el prólogo- del exitoso título que nos flipó hace más de un año. Su argumento nos situará en un pueblo fantasma sobre el que pesa una maldición y al que van a parar dos gemelas, Mio y Mayu, que deben investigar qué demonios sucede allí.

Nosotros controlaremos a Mio, y Mayu, que no parará de sufrir espeluznantes alucinaciones, estará controlada por la consola y nos seguirá allá donde vayamos. Junto a ella tendremos que explorar los decorados, resolver puzzles... ¡y enfrentarnos a una buena colección de espectros! Como en el original, para defendernos usaremos una cámara de fotos que diezmará la vida de los fantasmas con cada instantánea que tomemos de ellos.

LA AMBIENTACIÓN SERÁ ESPELUZNANTE y, lejos de recurrir a escenas violentas y llenas de "gore", el juego logrará meternos el miedo en el cuerpo jugando con nuestros sentidos, mostrando planos descentrados de la acción y dándonos unos sustos tremendos. Los gráficos ayudarán a que respiremos una sensación de intranquilidad continua, pues todo aparecerá envuelto en sombras, y habrá que usar una linterna para vislumbrar los entornos. Os lo avisamos ya, para que luego no os pille desprevenidos: en apenas un mes el miedo se va a apoderar de vosotros. HC

PRIMERA IMPRESIÓN

En las primeras horas con «Project Zero 2» hemos tenido que ir al servicio en varias ocasiones. ¡Da miedo de verdad!





■ CON ESTA AVENTURA PASAREMOS MIEDO DE VERDAD GRACIAS A SU GRAN AMBIENTACIÓN Y ELABORADO ARGUMENTO ■

¡OJO AL DATO!

El comienzo de la pesadilla...
LA PRIMERA PARTE FUE TODO UN ÉXITO
«Project Zero» dejó un recuerdo inmejorable entre los jugones de todo el mundo. De hecho, está considerado como uno de los mejores juegos de terror junto a sagas tan conocidas como «Silent Hill» y «Resident Evil».

Grandes programadores...
TECMO ESTÁ EN PLENA FORMA
Es la creadora, entre otros, de «Dead or Alive Volleyball» (en la imagen, una de las jugadoras), y ahora tiene en cartera otros titulazos como «DOA Online» o «Ninja Gaiden», que saldrán dentro de muy poco en Xbox.





LA INVESTIGACIÓN jugará un papel fundamental en la aventura. Habrá que rastrear cada habitación en busca de objetos y pistas que puedan sernos de utilidad.



NUMEROSAS ESCENAS DE VÍDEO se irán intercalando para revelarnos la trama. Estas escenas estarán muy cuidadas y darán un toque cinematográfico al juego.



ACONGOJANTES FANTASMAS nos darán la bienvenida en cada nueva zona que investiguemos. Qué majos...



LA LINTERNA será uno de los objetos más útiles que podremos utilizar. ¡Sin ella no veremos "ni jota"!



LAS GEMELAS MIO Y MAYU serán las protagonistas de la aventura. Nosotros sólo controlaremos a la primera.





IGUAL QUE EN EL SALVAJE OESTE, tendremos que resolver a tiros (manejando un punto de mira) la venganza de Red contra la banda que asesinó a su familia.



1 LA AMBIENTACIÓN CINEMATOGRÁFICA será igualita a la de las típicas películas del oeste como "El bueno, el feo y el malo" o "El jinete pálido".



2 LOS 6 PISTOLEROS protagonistas tendrán habilidades diferentes y podrán usar todo tipo de armas de la época. ¡Incluso dispararán dos a la vez!



3 PODREMOS CABALGAR a lomos de un corcel, y también montar en tren o en una vagoneta.



- Acción
- Rockstar
- Abril

RED DEAD REVOLVER

Además de mascar tabaco y tocar el banjo, para vivir en el salvaje Oeste lo más importante era ser rápido desenfundando... el pad.

EL "SPAGHETTI WESTERN" NO ES UNA COMIDA, sino el nombre que se le dio a las pelis del Oeste de los años 70, que se rodaban en Almería y estaban protagonizadas por actores como Clint Eastwood o Lee Van Cleef. Pues bien, dentro de muy poco, y por cortesía de los creadores de la saga «GTA», también se van a convertir en un videojuego. Y es que «Red Dead Revolver» aprovechará todos los tópicos del género, como los pueblos en medio del desierto, los duelos al amanecer o las carreras junto al ferrocarril, para poner en pantalla un juego de disparos en tercera persona en el que lo principal será nuestra habilidad apretando el gatillo.

PODREMOS CONTROLAR A 6 PERSONAJES, aunque el protagonista principal será Red, un cazarrecompensas que va de fase en fase buscando venganza. Cada uno de ellos tendrá una habilidad especial: Red podrá "ralentizar" el tiempo para disparar con más precisión y el General Diego, por ejemplo, podrá lanzar bengalas, pero lo que sí estará a disposición de todos ellos será un nutrido arsenal que incluirá verdaderos clásicos como el rifle Winchester o el Colt. Por supuesto todas estas armas también estarán a nuestra disposición en el modo multijugador a pantalla partida, que recreará los típicos duelos entre el sheriff y los forajidos y que, como el resto del juego, hará gala de un estupendo sentido del humor. ¿Nos vemos el mes que viene, forasteros? MC

PRIMERA IMPRESIÓN

Será tan entretenido como las pelis en que se inspira. ¡Ojalá que nos llegue aquí doblado!







¡OJO AL DATO!

Hace ya dos años...
EL JUEGO COMENZÓ A DESARROLLARLO CAPCOM
«Red Dead» se presentó por primera vez en el ECTS de 2002 bajo el sello de Capcom, pero la compañía japonesa, que estaba trabajando en «Devil May Cry 2» y «Resident Evil 0», entre otros, no tenía muy claro cómo terminarlo, así que se lo cedieron a Rockstar.

Sus creadores...
PERTENECE AL EQUIPO ROCKSTAR DE SAN DIEGO
Son los responsables de los dos «Midnight Club» y de la saga «Smuggler´s Run», todos ellos juegos de velocidad. Ellos nos presentaron el juego en las oficinas de Rockstar en Londres.



David con los chicos de Rockstar.

ESTE ORIGINAL JUEGO RECREARÁ EL AMBIENTE DE LAS PELÍCULAS DEL OESTE CON MUCHA ACCIÓN Y SENTIDO DEL HUMOR



LAS ARMAS DISPONIBLES van a ir desde la típica pareja de revólveres o el rifle Winchester hasta una ballesta, y todos ellos se comportarán de manera diferente.



LA PERSECUCIÓN DEL TREN será uno de los niveles más emocionantes del juego. Tendremos que detener el convoy del ejército disparando desde una vagoneta.



LAS PINTAS DE NUESTRO PROTAGONISTA estarán inspiradas en las clásicas películas de Clint Eastwood.



MONTAR A CABALLO no supondrá ningún problema para Red, que será capaz de hacer algunas acrobacias.



LOS DUELOS serán una constante a lo largo del juego. Así podremos acabar con algunos enemigos finales.



TENDREMOS QUE ABRIRNOS PASO por una prisión repleta de monstruos, y para ello contaremos con muchas armas y dos perspectivas diferentes: primera y tercera persona.



- Mayo
- Midway
- Aventura de terror

THE SUFFERING

Pensábamos que el peor lugar de la tierra era la casa de Gran Hermano... ¡hasta que visitamos esta cárcel repleta de monstruos!

LA BUENA SUERTE SE NOS HA ACABADO. Primero nos detiene la poli, después nos meten en la cárcel y, cuando estamos esperando en el corredor de la muerte, unos horribles demonios empiezan a cargarse a todo el personal. Que no, que no hemos hecho nada malo. Lo que pasa es que ya nos estamos metiendo en el papel de Torque, el "condenado" protagonista de «The Suffering», una aventura repleta de acción que nos pondrá los pelos de punta con su terrorífica ambientación. Para que no os pille desprevenidos, ya os avisamos de que éste será uno de los títulos más "gore" que han pasado por nuestra consola, sólo apto para estómagos resistentes.

TODO EL JUEGO SE DESARROLLARÁ EN PRISIÓN, y nuestro principal objetivo consistirá en limpiar sus 10 escenarios a golpe de pistola (o de otras 9 armas, a cual más potente). Para ello podremos elegir entre la clásica perspectiva en tercera persona, desde la espalda del protagonista, o en primera persona, manejando un punto de mira. Pero lo mejor de todo es que Torque irá acumulando su furia para transformarse, cuando hayamos eliminado suficientes enemigos, en un monstruo capaz de destrozarlo todo a golpes. ¿Ya os habéis echado a temblar? Pues el mes que viene os lo contaremos todo sobre este aterrador lanzamiento... si sois lo suficientemente valientes claro. HC

PRIMERA IMPRESIÓN

Este juego nos ha hecho pasar auténtico miedo, aunque a primera vista nos parecía que le faltaban unos últimos retoques en el apartado técnico.



LAS CLAVES

1 **LA AMBIENTACIÓN** mezclará detalles de lo más sangriento con momentos de terror psicológico y también con algún que otro sobresalto.



2 **NOS CONVERTIREMOS EN MONSTRUO,** y así podremos acabar con los enemigos a golpes, sin necesidad de malgastar nuestras municiones.



3 **LA VISTA SUBJETIVA** también resultará muy útil para "dar cera" a estas horribles criaturas.





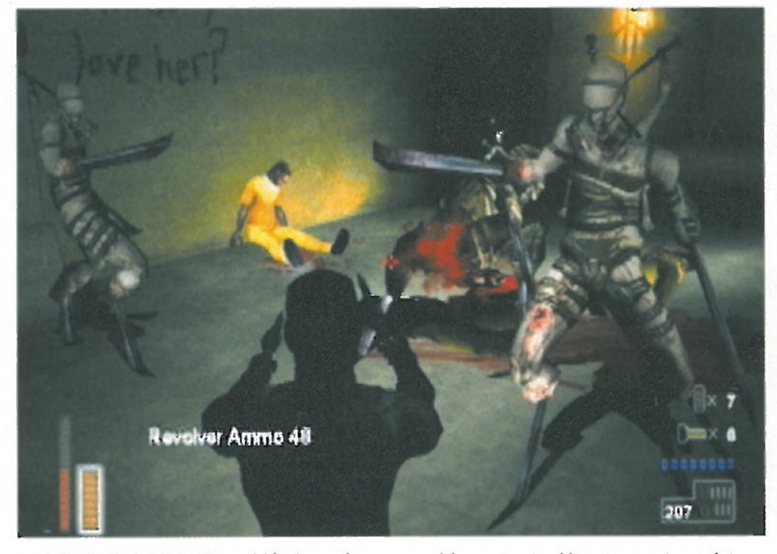
¡OJO AL DATO!

Un juego "surrealista"... PROGRAMADO POR LOS CREADORES DE «DRAKAN»
Surreal, el equipo que ha desarrollado «The Suffering», es conocido por haber hecho las versiones para PS2 de «Drakan» y de «El Señor de los Anillos: La Comunidad del Anillo», el juego que contaba con la licencia oficial de los libros de J.R.R. Tolkien.

Es el creador de Alien... LOS MONSTRUOS HAN SIDO DISEÑADOS POR STAN WINSTON
Fue el técnico de efectos especiales que se encargó de dar vida a los monstruos de "Alien", "Pacto de Sangre" (dirigida por él mismo) y "Depredador", y a los dinosaurios de "Parque Jurásico".



TODA LA ACCIÓN DE ESTA AVENTURA SE DESARROLLARÁ EN UNA CÁRCEL OCUPADA POR HORRIBLES MONSTRUOS



LOS EFECTOS DE LUZ también jugarán un papel importante. Nuestro protagonista llevará un linterna, pero tendrá que buscar pilas para que no se agote la energía.



LA "SALSA DE TOMATE" será muy abundante, igual que en las pelis de serie B. Los sustos y los espectaculares efectos de sonido rematarán esta tétrica ambientación.



EL AMBIENTE CARCELARIO será perfecto. Incluso nos las veremos con los guardias y con las típicas bandas.



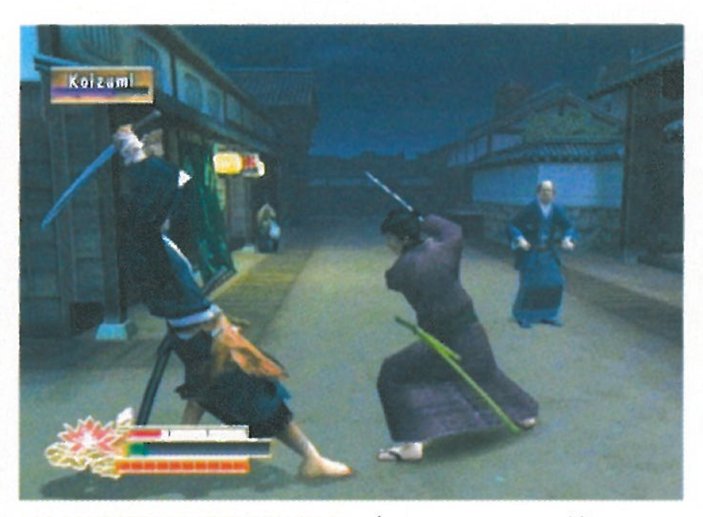
LA PERSPECTIVA SUBJETIVA será totalmente jugable, y además nos permitirá apuntar con mayor facilidad.



EL DISEÑO DE LOS ENEMIGOS va a ser casi tan escalofriante como la inteligencia que demostrarán.



UN SAMURÁI SIN FAMA NI RENOMBRE acaba de llegar a la ciudad para buscar su destino. ¿Nuestra misión? Ayudarle a que se convierta en un gran guerrero... o en un frío criminal.



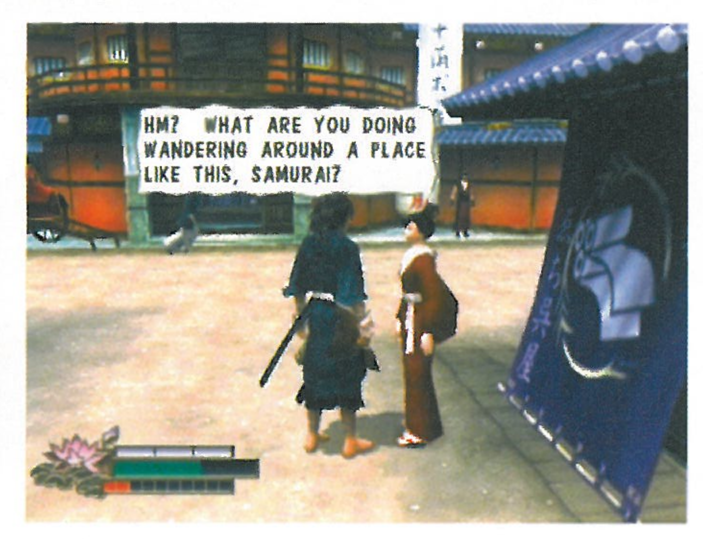
LOS COMBATES MULTITUDINARIOS serán una constante en el juego, aunque gracias a un cómodo control no nos darán demasiados problemas.



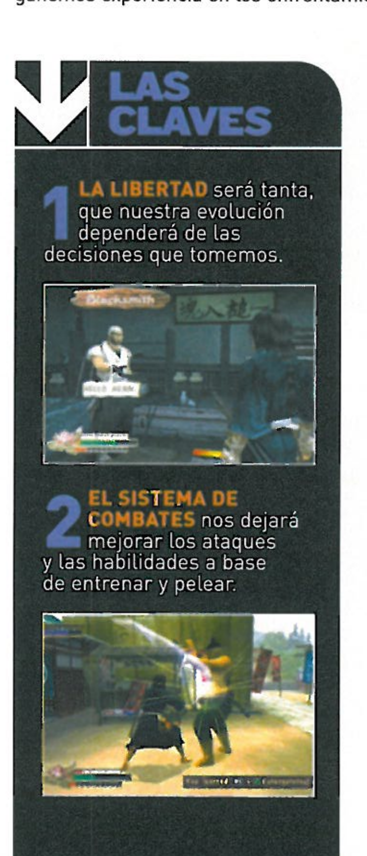
NUESTROS GOLPES mejorarán a medida que ganemos experiencia en los enfrentamientos.



HABRÁ MISIONES para todos los gustos, incluyendo asesinatos, robos, extorsiones...



LAS CLAVES



1 **LA LIBERTAD** será tanta, que nuestra evolución dependerá de las decisiones que tomemos.

2 **EL SISTEMA DE COMBATES** nos dejará mejorar los ataques y las habilidades a base de entrenar y pelear.

Mayo **Capcom** **Aventura de acción**

WAY OF THE SAMURAI 2

Para ser un gran samurai no basta con ponerse vestiditos y andar descalzos. Como mínimo debemos triunfar en un juego como éste.

LA VIDA DEL SAMURÁI ES BASTANTE DURA, y también requiere una gran rectitud de espíritu. Pero como muy poca gente sabe qué demonios significa eso, la mejor forma de descubrirlo (y de paso emular a Tom Cruise en su última peli) será jugar a «Way of The Samurai 2», una aventura de acción en tercera persona en la que crearemos a nuestro propio guerrero y le acompañaremos para que se "haga un hombre" cumpliendo encarguitos para los habitantes de una aldea del Japón feudal.

EL ASPECTO MÁS INNOVADOR DEL JUEGO no será la cantidad de trabajos que podremos realizar, ni el sistema de combates, que nos permitirá acceder a nuevos golpes según ganemos experiencia, sino su libertad de acción. Y es que, según las decisiones que vayamos tomando nos convertiremos en un guerrero bueno, un malvado samurái o un estricto guardián de la ley. ¿Con cual os identificáis? HC

PRIMERA IMPRESIÓN

El sistema de combates y la libertad de acción van a ser los puntos fuertes de un juego que aún necesita un retoque gráfico.





FÚTBOL ESPECTÁCULO es lo que nos ofrecerá el juego oficial de la Eurocopa, que tendrá el toque justo entre arcade y simulación para satisfacer a todo tipo de jugón.

LAS CLAVES

1 **LA LICENCIA OFICIAL** nos permitirá disfrutar de los nombres reales de los jugadores, así como de los uniformes oficiales.

2 **EL GRADO DE SIMULACIÓN** que ofrecerá el juego será apto para cualquiera, sea cual sea su nivel de juego. ¡Diversión asegurada!

3 **LA AMBIENTACIÓN** de los encuentros será soberbia y os parecerá estar en el terreno de juego junto a todas las estrellas.



- Mayo
- EA Sports
- Fútbol

EURO 2004

Preparaos, porque habéis sido seleccionados para viajar a la Eurocopa. ¿Qué hacéis con la maleta? ¡Anda, enchufad la consola!

LA PRÓXIMA EUROCOPA DE PORTUGAL está a la vuelta de la esquina: arranca el 12 de junio, ¡y ese día debuta España! Por eso, EA Sports ya está preparando el juego oficial del torneo, que se lanzará un mes antes de que el balón comience a rodar.

En «Euro 2004» se reunirán las 51 selecciones europeas que han disputado la fase de clasificación, todas con las equipaciones oficiales y el nombre real de los jugadores que las forman. Aunque podremos jugar las rondas previas, el modo de juego estrella será la fase final, que tendrá una estructura similar al campeonato real, emparejamientos incluidos.

El desarrollo de los partidos mantendrá un equilibrio ejemplar entre arcade y simulación, para que cualquier usuario pueda hacer jugadas de mérito desde el primer partido: pases al hueco, cambios de juego al estilo Beckham, remates espectaculares... ¡podremos hacer casi lo que queramos con el balón!

LA AMBIENTACIÓN ESTARÁ CUIDADÍSIMA, y hará que nos creamos que de verdad estamos dentro del terreno de juego junto a Raúl, Zidane y el resto de estrellas: los estadios serán clavaditos a los reales, las gradas no pararán de animar a su equipo con cánticos continuos, ¡fútbol en estado puro! Técnicamente el juego mostrará un nivel similar al que ya vimos en «FIFA 2004» -es decir, muy bueno- y tanto los jugadores como el aspecto de los estadios rozarán la perfección.

El sonido no se quedará atrás, y a los comentarios de Manolo Lama y Paco González se unirá una banda sonora súper cañera, que nos amenizará los menús con temas de Junkie XL, Dave Clark y otros grupos igual de punteros. Como veis, el realismo estará asegurado en todo momento. ¡Ataos bien las botas, que en un mes os jugáis la gloria! HC

PRIMERA IMPRESIÓN

Nuestros primeros partidos con «Euro 2004» nos han permitido saciar nuestra sed de "fútbol virtual". La pena es que no va a haber versión para GameCube.





CON ESTE SIMULADOR PODREMOS DISFRUTAR DE LA EUROCOPA DE FÚTBOL SIN MOVERNOS DE CASA. ¡VA A SER APASIONANTE!

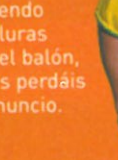
¡OJO AL DATO!

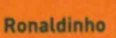
Comentarios de primera...
LAMA Y GONZÁLEZ, DE NUEVO EN ACCIÓN

Como ya viene siendo norma habitual en los juegos de fútbol de EA Sports los comentarios del juego correrán a cargo de Manolo Lama y Paco González, dos reputados periodistas deportivos de la Cadena SER. ¡Seguro que logran hacernos vibrar!.

Todo un "crack"...
RONALDINHO ANUNCIARÁ EL JUEGO EN LA TELE

El jugador brasileño del Barça ha sido el elegido para rodar el "spot" de televisión para promocionar el juego. Si queréis verle en acción haciendo diabluras con el balón, no os perdáis el anuncio.







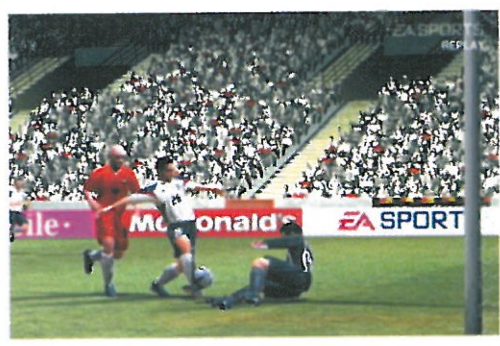
Ronaldinho



PODREMOS JUGAR CON 51 SELECCIONES, todas con nombres y equipaciones reales. Por supuesto, España será una de las escuadras más potentes del torneo.



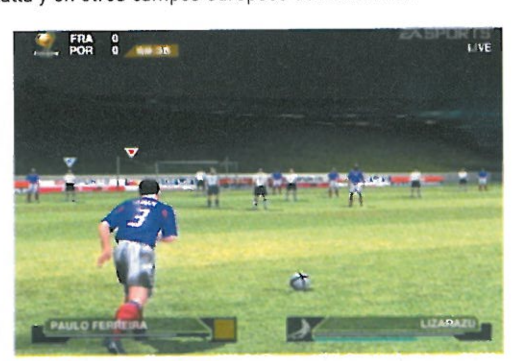
LOS ESTADIOS serán una fiel reproducción de los reales de la Eurocopa. Además también jugaremos en Mestalla y en otros campos europeos de renombre.



EL JUEGO RECORDARÁ A «FIFA 2004», desde el cómodo sistema de control al gran despliegue gráfico.



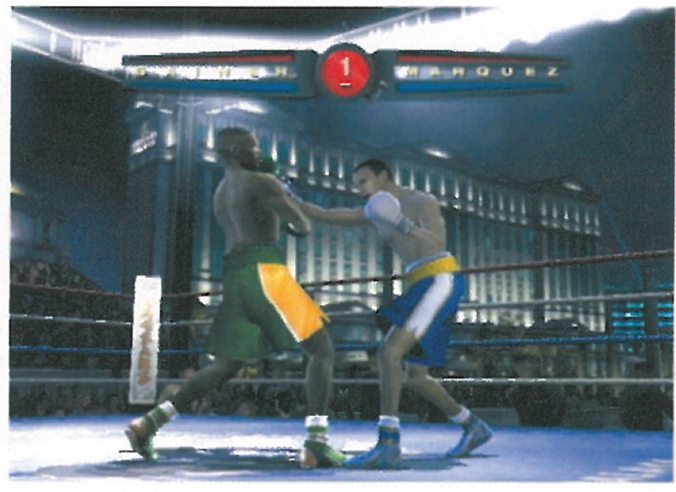
LOS JUGADORES se motivarán o enfadarán en función de cómo transcurran los partidos. ¡Habrá que cuidarles!



DOMINAR LAS FALTAS volverá a ser fundamental para ganar los partidos. Eso sí, habrá que practicar mucho.



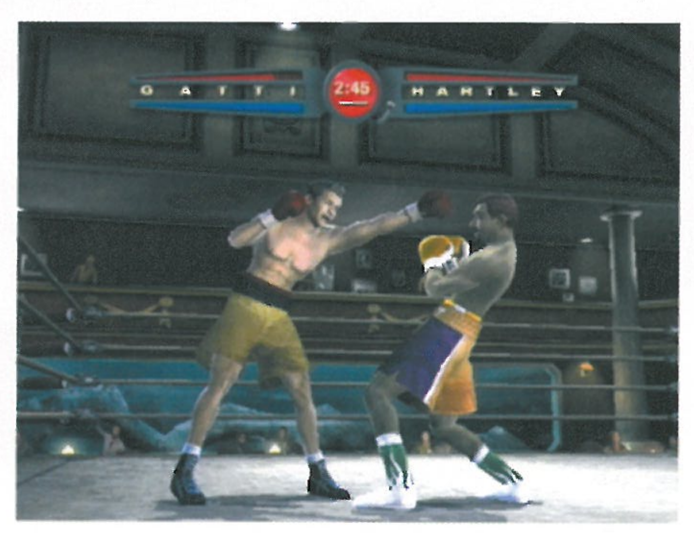
CON ESTE SIMULADOR DE BOXEO podremos emular a los mejores púgiles de la historia y de todas las categorías, desde pesos pesados como Frazier a los pesos pluma tipo Kelley.


EL SISTEMA DE CONTROL será muy novedoso, pues casi todos los golpes se ejecutarán pulsando las distintas direcciones del stick derecho del pad.



EL EDITOR nos permitirá "trastear" con un buen número de aspectos: cara, ojos, cejas...


UNA GRAN AMBIENTACIÓN rodeará cada uno de los combates. ¡Aquí veis la entrada de Ali!



LAS CLAVES

1 **LOS BOXEADORES MÁS FAMOSOS** de todos los tiempos os estarán esperando en este juego.



2 **EL APARTADO VISUAL** será impresionante, sobre todo el diseño de los deportistas y al acabado de todos los escenarios.



Mayo ■ EA Sports ■ Deportivo

FIGHT NIGHT 2004

Con este juego ya no tendrás que quedarte hasta las tantas de la madrugada para ver buen boxeo. ¡Podrás verlo cuando quieras!

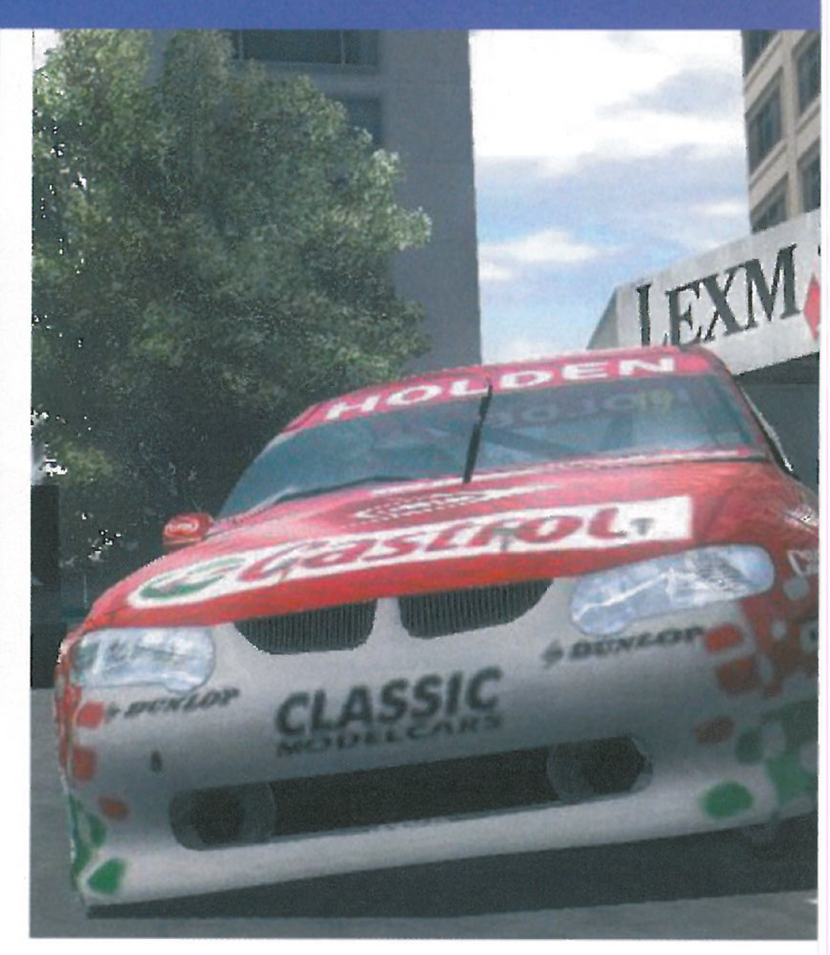
LOS 32 MEJORES BOXEADORES DE LA HISTORIA se van a ver las caras en este completo simulador de boxeo que prepara EA Sports. En él podremos repartir "galletas" con tipos tan duros como Muhammad Ali, Evander Holyfield o Roy Jones Jr. en lugares tan glamurosos como el casino Caesar´s Palace de Las Vegas. ¡Y todo será realista al máximo! El modo de juego principal será el Carrera, en el que tendremos que crear a nuestro boxeador (ajustando desde su aspecto físico a sus aptitudes) para hacerlo campeón mundial. El camino no será fácil, porque habrá que dejar K.O. a rivales de gran nivel y pasar muchas horas en el gimnasio practicando nuestros golpes. ¡Y es que la vida de un boxeador es realmente dura!

EL SISTEMA DE CONTROL SERÁ MUY INNOVADOR, ya que en vez de utilizar los botones para golpear, emplearemos el stick analógico derecho del mando para propinar la mayoría de los puñetazos, directos y ganchos incluidos. Por otra parte, el apartado técnico estará muy trabajado y seguro que quedáis impresionados con el diseño de los púgiles, que serán tan detallados que parecerán de carne y hueso. Así que ya sabéis, preparad vuestros guantes, que el mes que viene toca subirse al cuadrilátero. HC

PRIMERA IMPRESIÓN
El realismo de cada combate es sorprendente, pero habrá que ver qué tal funciona el control.



LA VELOCIDAD MÁS REALISTA va a ver renacer una de las sagas más emblemáticas. Estas carreras unirán unos gráficos impactantes con un control de lo más exigente.



- Abril
- Codemasters
- Velocidad

TOCA RACE DRIVER 2

Si sois de los que aparcan "de oído" y no tenéis piedad con los parachoques, ¡mejor será que pilotéis estos bólidos con cuidado!

UNA DE LAS SAGAS MÁS REPRESENTATIVAS entre los simuladores realistas de velocidad es la serie «TOCA», que saltó a la fama en la época dorada de PSone. En Xbox ya tuvimos una pseudo-secuela («Race Driver»), y el mes que viene le "toca" el turno a esta entrega exclusiva para la consola de Microsoft.

El juego incorporará numerosas licencias para darse el lujazo de tener 35 de los coches más deseados del mundo (con muuuchos modelos bien conocidos en Europa), y nada menos que 31 tipos de campeonatos, divididos en 15 tipos de carreras de motor: gran turismo, fórmula Ford, descapotables, rally, camiones... ¡No se le puede pedir más!

EL REALISMO LLEGARÁ A TODOS LOS NIVELES, tanto por el exquisito control, que exigirá un gran cuidado en cada curva, como en la remarcable calidad de los gráficos, que serán capaces de mantener una fluidez perfecta pese a los 21 coches por carrera. Por supuesto los vehículos no sólo estarán recreados con todo detalle, sino que además incluirán uno de los sistemas de daños en la carrocería más avanzados jamás visto.

Y para finalizar, llegará la guinda para coronar el pastel: el juego incluirá total compatibilidad con Xbox Live!, para que podamos disfrutar de las mejores carreras contra usuarios de todo el mundo en tiempo real. ¡Sólo falta que nos regalen el casco! HC

PRIMERA IMPRESIÓN

La dirección es ultrasuave, ideal para mantener el control de los coches en las curvas. Parece que el realismo y la calidad de los gráficos están asegurados.



LAS CLAVES

1 **EL CONTROL,** que nos va a exigir medir a cada instante los toques en la dirección y el acelerador, pero que será muy suave y adecuado para los puristas.

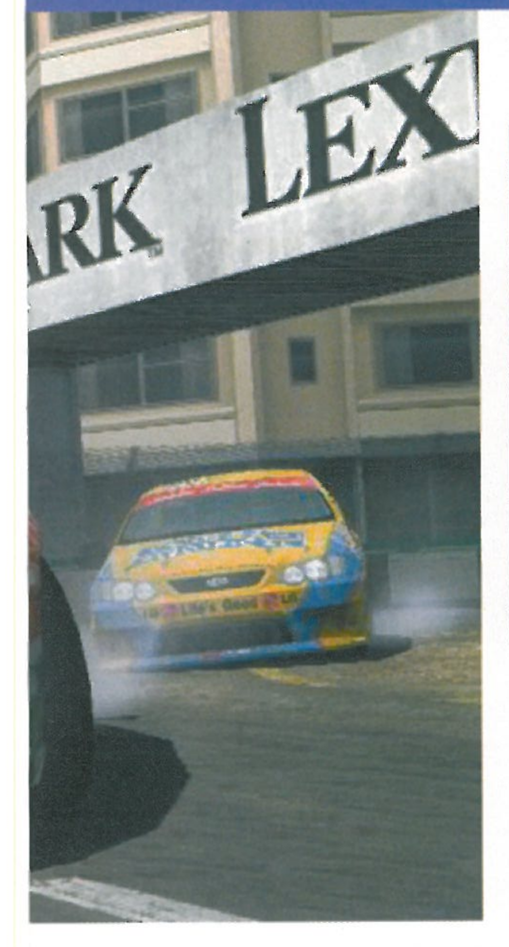


2 **LOS GRÁFICOS,** entre los que destacarán el tamaño y detalle de los coches, y la calidad de las animaciones en los vídeos del original modo historia.



3 **LAS LICENCIAS,** que nos permitirán correr con una variedad de vehículos realmente alta.







■ LAS LICENCIAS MÁS JUGOSAS SE UNIRÁN A UN CONTROL MUY REALISTA PARA REVIVIR UNA SAGA DE CARRERAS YA CLÁSICA ■



¡OJO AL DATO!

Terminal Damage Engine...
EL SISTEMA DE DAÑOS MÁS AVANZADO

Si esta saga ya se caracterizaba por su realismo al destrozar los coches, vais a flipar con el nuevo motor diseñado para la secuela: cristales rotos, puertas abiertas, abolladuras, parachoques, humo, ruedas... ¡y afectará al control!

5 millones de juegos vendidos
UNA SAGA CON SOLERA Y MUCHO ÉXITO

En 1997 llegó «TOCA Touring Cars» a PSone, el primero de una saga que tuvo dos secuelas más en 32 bits que aunaron éxito de crítica y público. En el Reino Unido es más popular que la saga de «Colin Mcrae».



TOCA Touring Cars (PlayStation)



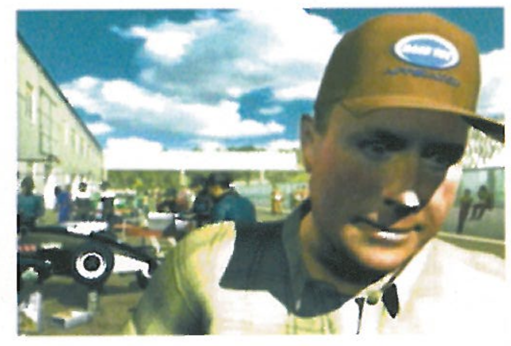
EL CONTROL de cada vehículo va a cambiar mucho, desde las curvas vertiginosas de los circuitos de asfalto, hasta los continuos derrapes de los 4x4 del Rally Cross.



LAS CARROCERÍAS sufrirán lo suyo si no tenéis cuidado, pues pueden destrozarse completamente, afectar al motor, la suspensión, etc., y dejaros fuera de la carrera.



LOS MODELOS de los coches serán alucinantes, con apariciones estelares como el gran Aston Martin DB9.



EL MODO HISTORIA nos desafiará a ganar el Mundial a base de carreras... y de unos vídeos chulísimos.



LA FÓRMULA FORD va a ser uno de los campeonatos más curiosos junto a las carreras de camiones.



VENCER EN LA GUERRA CONTRA LOS DECEPTICONS será nuestra misión en este juego. Para salir victorioso serán necesarios tiros, exploración y algún que otro salto.



LAS CLAVES

LOS PERSONAJES, unos conocidos por los fanáticos de la saga y otros creados expresamente para este juego. ¿Quién triunfará?



LAS HABILIDADES, que no pararán de incrementarse a medida que avanzamos. ¡Aunque la que más molará será transformarse, claro!



EL SISTEMA DE JUEGO, que nos obligará a disparar como posesos, aunque también a investigar y saltar algunas plataformas.





- Mayo
- Atari
- Acción

TRANSFORMERS: PRELUDE TO ENERGON

Puede que vuestro coche venga con DVD de serie, ¿pero a que no se puede convertir en un robot preparado para salvar el planeta?

LOS TRANSFORMERS ESTUVIERON DE MODA hace ya bastantes años, pero seguro que esta especie de androides que se convierten en toda clase de vehículos os suenan. Y más ahora, que tienen nueva serie y también preparan un juego de acción basado en sus andanzas televisivas.

Del lado de los Autobots (los buenos), tendremos que recorrer la Tierra pegando tiros e investigando los escenarios con un solo fin: derrotar a los malvados Decepticons y, de paso, encontrar a unos pequeños robots llamados Minicons, que nos darán habilidades especiales. Podremos elegir entre tres personajes (uno de ellos Optimus Prime, el líder de los Autobots) y cada uno tendrá sus propios puntos fuertes y se transformará en un vehículo diferente. ¿Alguien lo dudaba?

EL SISTEMA DE JUEGO SERÁ MUY DIRECTO: nos invitará a darle al gatillo bajo una perspectiva en tercera persona, porque los enemigos nos asediarán mientras cumplimos las misiones que nos asignen (por lo general, llegar a un punto del mapa). Y claro, en todo momento podremos elegir entre ser robots o vehículos, que serán más rápidos, pero contarán con el inconveniente de que no podrán disparar. Si nos apetece, también podremos rechazar las misiones que nos ofrezcan desde el cuartel general y dedicarnos a recorrer los enormes escenarios en busca de secretos. Además, al llegar a determinados puntos podremos transportarnos a nuestra base de operaciones, donde podremos elegir habilidades como planear, acoplar nuevas armas y hasta usar un tiempo bala. Mucha variedad de situaciones y un apartado técnico prometedor nos esperan en este juego de disparos. La batalla, en un mes. HC

PRIMERA IMPRESIÓN

En un principio nos ha parecido bastante espectacular y variado. ¿Mantendrá esta intensidad a lo largo de toda la aventura?





¡OJO AL DATO!

Dando guerra desde los 80... "TRANSFORMERS" COMENZÓ HACE 20 AÑOS
Estos peculiares robots iniciaron su andadura en el año 1985 con una serie de dibujos y una línea de juguetes que hizo furor. Ahora están de nuevo en la brecha con "Transformers Armada", que se emite en Cartoon Network.

Estuvieron en España... SUS DESARROLLADORES NOS LO PRESENTARON
El pasado 27 de febrero fuimos a las oficinas de Atari en Madrid, donde Markus Windelen, vice presidente de Melbourne House, nos enseñó entusiasmado la versión preliminar del juego. Aquí está, posando orgulloso con Dani.



■ LO MEJOR DEL UNIVERSO "TRANSFORMERS" ESTARÁ EN UN JUEGO EN EL QUE LA BUENA PUNTERÍA SERÁ CLAVE PARA SOBREVIVIR ■



LOS VIDEOS serán muy espectaculares y estarán hechos por el mismo equipo que se encargó de las geniales intros de «Soul Calibur II» o «Panzer Dragoon Orta».



AL DERROTAR A LOS RIVALES obtendremos energía para recuperarnos. Si nos derrotan, seremos transportados de vuelta al cuartel general. ¡A currárselo!



LOS ENEMIGOS podrán ser gigantescos, como este jefe tan cañero. ¡Además serán listos, los condenados!



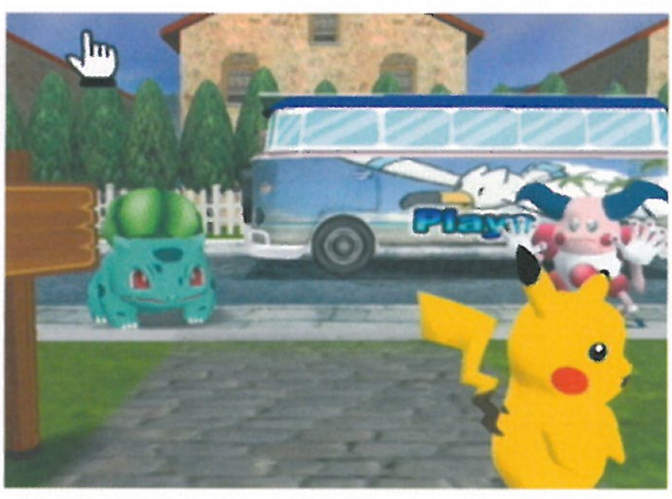
LA VISTA SUBJETIVA servirá para afinar la puntería, y contará con un potente zoom de varios aumentos.



LOS MINICONS, que serán la causa de todo este lío, nos proporcionarán mejoras y nuevas habilidades.



VARIOS CANALES DE TELEVISIÓN estarán disponibles para que opinemos sobre ellos y entretengamos a Pikachu. La temática va a ser común en todos: los Pokémon, por supuesto.



EL EXTERIOR tendrá muchos Pokémon salvajes y otros incentivos para investigar, como lograr dinero o averiguar datos sobre otras especies.



COLOREAR unos dibujos será otra divertida posibilidad. ¿Qué os parece este diseño?



LOS OBJETOS DE LA HABITACIÓN guardarán sorpresas, como juegos o actividades.



LAS CLAVES

1 **LOS CANALES DE TELEVISIÓN**, cada uno con una temática y posibilidades distintas.

2 **PIKACHU** nos guiará con su gran gama de reacciones y nos hará más fácil encontrar los elementos coleccionables.

Abril ■ Nintendo ■ Educativo

POKéMON CHANNEL

¿Cansados de la televisión basura? Pues los Pokémon os invitan a usarla para aprender muchas cosas del mejor modo: ¡jugando!

LAS FAMOSAS MASCOTAS DE NINTENDO REGRESAN con un juego para los más pequeños. Básicamente, se tratará de movernos con un cursor que saldrá en pantalla por una habitación llena de estanterías, armarios y… ¡una tele! Ella será la parte principal del juego, porque el profesor Oak nos ha nombrado probadores del nuevo Canal Pokémon, que tendrá un montón de programas distintos, y nuestra función será verlos y enviarle informes dándole nuestra opinión.

CADA PROGRAMA VA A SER DIFERENTE: habrá una tienda, noticias, un concurso, etc. y podremos hacer "zapping" en cualquier momento. Pikachu nos acompañará siempre, y atendiendo a sus gestos habrá que elegir qué hacer: seguir viendo la tele, explorar el resto de la habitación o incluso salir a explorar el exterior. Todo esto nos permitirá jugar con minijuegos, colorear, conocer nuevos Pokémon o coleccionar datos sobre ellos. ¿A qué esperáis? ¡poned la tele! HC

PRIMERA IMPRESIÓN
Parece un juego para niños muy gracioso y original. ¿Se hará muy pesado tras jugar mucho?

LOS DATOS QUE DEBÉIS CONOCER

- Género: **Aventura de terror**
- Consola para la que sale: **GameCube**
- Compañía que lo está desarrollando: **Capcom**
- Fecha de lanzamiento: **Principios de 2005**
- El dato: **La saga de terror más famosa de las consolas va a experimentar un cambio revolucionario.**



PRIMERAS IMÁGENES DE «RESIDENT EVIL 4»

DESCUBRE LA NUEVA CARA DEL TERROR

Capcom por fin nos ha permitido que os contemos todo lo que se mostró en la presentación de «RE 4» a la que acudimos en Las Vegas el pasado mes de enero. Después de probarlo y hablar con sus creadores, os desvelamos todos sus secretos.

Shinji Mikami, responsable de la saga de terror más famosa de todos los tiempos, nos deseó que tuviéramos **"una buena pesadilla"** al comienzo de un vídeo en el que pudimos comprobar el estado en que se encuentra «Resident Evil 4». Los únicos datos conocidos hasta ahora del juego provenían de otro vídeo que se vio en el pasado E3, pero eso fue antes de que Mikami tomase el mando y reescribiese el guión. **"Olvidad lo que habéis visto hasta ahora,"** nos pidió, **"no puedo asistir a la presentación porque estoy trabajando en el juego ahora mismo, pero deseo que disfrutéis de la versión que os vamos a enseñar, porque es algo completamente nuevo."** ¡Y vaya si tenía razón!

LEON S. KENNEDY SERÁ EL PROTAGONISTA de esta cuarta entrega (le recordaréis de «Resident Evil 2»). Según Hiroyuki Kobayashi, productor del juego, que hizo de maestro de ceremonias tras la introducción de Mikami, **"el control será parecido al de los «Resident» anteriores, aunque los jugadores podrán escoger 3 perspectivas."** Habrá una vista en primera persona para investigar, otra intermedia desde los hombros del protagonista para disparar y una más en tercera persona para avanzar. **"Como veis"** continuó, **"ahora el arma de Leon está equipada con una mira láser, que nos permite apuntar con mayor facilidad. Eso es porque la acción será el elemento predominante en la cuarta par-**



EL ARGUMENTO del juego todavía es secreto, pero comienza cuando Leon, el principal protagonista, llega a un pequeño pueblo siguiendo el rastro de Umbrella.



ASÍ ERA EL PRIMER «RESIDENT EVIL 4»

Un juego, dos versiones distintas

No es que Capcom vaya a lanzar dos «Resident Evil 4» diferentes. Lo que pasa es que el desarrollo del juego ha cambiado completamente desde que se mostraron las primeras imágenes, hace más o menos un año. El principal motivo de los cambios ha sido la incorporación de Shinji Mikami, el creador de la saga, al equipo de desarrollo. Su primera medida consistió en escribir un nuevo argumento y modificar los escenarios, aunque se han introducido muchos más cambios:





LOS ESCENARIOS han pasado de recrear la típica mansión abandonada, como podéis ver en la pantalla de la izquierda, a representar todo un pueblo situado en medio del bosque. ¡Incluso visitaremos un lago!



LOS ENEMIGOS de la primera versión eran una especie de fantasmas, pero ahora son los habitantes de una aldea a los que se les ha "ido la olla". Además, su número también se ha multiplicado considerablemente.

te de la serie". Efectivamente, Leon podrá manejar su arma con total precisión manteniendo pulsado el botón R, como en cualquiera de los juegos anteriores, y moviendo el punto de mira con el stick analógico izquierdo.

→ LOS ENEMIGOS TAMBIÉN SERÁN NUEVOS. "Por primera vez en toda la saga no van a ser zombis" y de hecho al inicio del vídeo se veía cómo Leon se acercaba a una cabaña en medio del bosque, abría la puerta y descubría a un tipo con una pinta bastante normal junto a una chimenea... ¡que se abalanzaba contra él justo a continuación!

"Podrán llevar armas y cooperar entre sí, e incluso iluminarán el camino como si se tratara de personas normales." Kobayashi se recreaba mientras en pantalla aparecían unas diez personas persiguiendo a Leon, lanzando hachas y agitando sus antorchas: **"si les disparamos en ciertos puntos débiles, como las rodillas o los brazos, podéis comprobar que sueltan las armas o se paran".** Y ahí no acaba la cosa: **"también se pueden destruir algunas partes del escenario con los disparos".** Cuando pudimos jugar, dimos buena cuenta de una puerta usando una escopeta de cartuchos y, de paso, comprobamos que tanto la munición como las armas abundaban, al contrario que en los juegos anteriores. **"Las armas serán muy útiles para derrotar a los enemigos finales, que serán los más grandes de toda la saga. Os aseguramos que tendrán un tamaño gigantesco."** Mientras oíamos esto, en la pantalla aparecía Leon luchando con un enorme troll como el que sale en "El Señor de los Anillos" y corría hacia un embarcadero, porque...

→ TAMBIÉN PODREMOS MANEJAR VEHÍCULOS, y Kobayashi nos lo demostró: **"Leon maneja una barca para atravesar el lago"** y mientras avanzaba sobre un agua increíblemente realista arponeaba a una enorme serpiente marina. **"Esta será una de sus nuevas habilidades, pero hay más que se pueden ejecutar con tan sólo pulsar el botón A".** Justo en este momento, nuestro protagonista se estrelló y tuvo que nadar hasta la orilla. **"Cuando nos acercamos a un objeto, el juego nos indica los movimientos que podemos ejecutar",** dijo. Por ejemplo, ▸▸



LOS MONSTRUOS FINALES, como este terrorífico troll, serán los más grandes que han aparecido en un «Resident Evil» y también los más numerosos.



LEON PUEDE SALTAR e incluso mover algunos obstáculos. Todas estas acciones se realizan de manera semiautomática pulsando "A" en el lugar adecuado.

SHINJI MIKAMI, EL CREADOR DE LA SAGA, HA INSISTIDO EN QUE EL JUEGO DEBERÍA DAR MIEDO, Y POR ESO HA REESCRITO EL GUIÓN Y HA CAMBIADO A LOS TÍPICOS ZOMBIS POR UN PUEBLO DE FANÁTICOS



EL APARTADO VISUAL va a ser impresionante. Según afirman sus creadores, lo mejor que se ha visto nunca en una consola. Y nosotros les damos la razón.

SU RIVAL EN PS2

«Resident Evil Outbreak»

En nuestra estancia en Las Vegas volvimos a probar la nueva entrega de «Resident» para PS2. ¿Qué tal si repasamos sus características?:



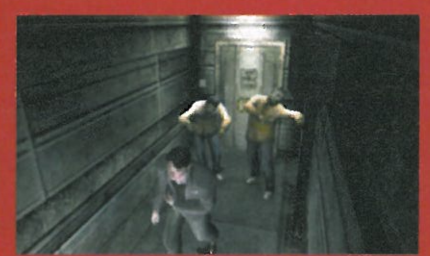
Podremos elegir entre ocho personajes distintos, todos habitantes "normales" de Raccoon City con diferentes habilidades y su propia perspectiva de la historia.



El novedoso modo online ya ha sido confirmado en EEUU, y será compatible con el disco duro de PS2. Capcom sigue sin decir si este modo llegará a Europa.



La colaboración con otros jugadores o con personajes controlados por la propia máquina le dará una nueva orientación al desarrollo principal de la aventura.



Otra gran novedad es que si somos heridos por los zombis y la barra que mide la infección del virus se llena, jugaremos convertidos en zombis.



PODREMOS COMBATIR cuerpo a cuerpo contra los enemigos. Leon propinará patadas y puñetazos de manera automática si pulsamos varias veces el botón "A".



«RESIDENT EVIL 4» CAMBIA EL SISTEMA DE CÁMARAS FIJAS POR TRES DIFERENTES PERSPECTIVAS, COMO SI FUERA UN JUEGO DE ACCIÓN

LOS PRISMÁTICOS

Espía como puedas

Durante uno de los momentos más tensos del juego, Leon descubre a sus enemigos encendiendo sus antorchas en una hoguera en medio de la plaza. Desde una pequeña loma, situada en medio del bosque, vemos cómo nuestro protagonista saca unos prismáticos y observa ¡y podemos mover los prismáticos y ampliar el zoom! Cuando le preguntamos a Kobayashi si Leon podría utilizar otros "gadgets" a lo largo del juego, nos confirmó que **"por supuesto que habrá más objetos de este tipo. Sobre todo algunas armas, como el rifle de francotirador, que se utilizan de un modo similar, aunque todavía no puedo confirmar cuáles serán."** Sin embargo no podremos usarlas en cualquier momento: **"sólo estarán disponibles en lugares donde tengan una verdadera utilidad"**.



LAS SECUENCIAS DE VIDEO, realizadas con el mismo motor del juego, nos muestran cómo Leon se oculta para espiar a sus enemigos.



EN PRIMERA PERSONA podemos manejar los prismáticos con total libertad, en incluso ampliar la imagen con un potente zoom.

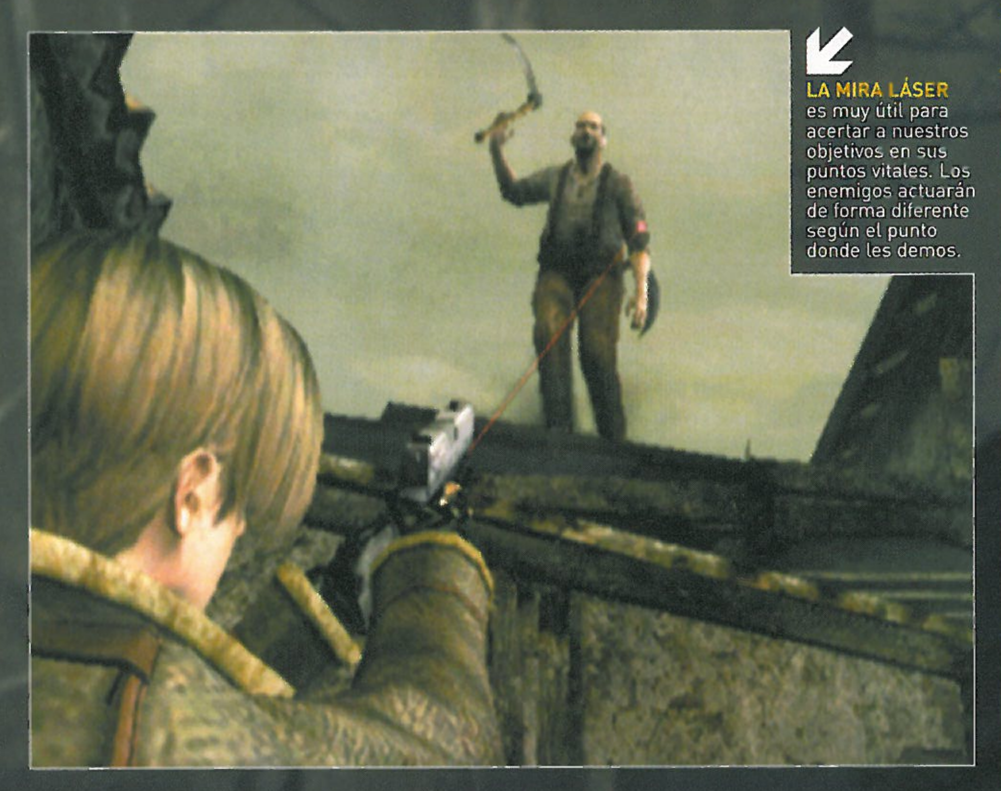


en las casas **"podemos arrastrar los muebles para bloquear las puertas o empujar las escaleras de los enemigos que tratan de subir"**. Y eso no es todo, porque los que conozcan bien la serie se sorprenderán al descubrir que **"el mismo botón nos sirve para defendernos de los monstruos con puños y patadas."**

LEON SE ENFRENTÓ A SUS PERSEGUIDORES hasta caer a manos de un "bestia" con la cara tapada y armado con una sierra mecánica. **"Mikami ha insistido mucho en que el juego debía dar miedo"** nos contó Kobayashi, y para eso se ha inspirado en películas tipo "Las Colinas Tienen Ojos", en las que un grupo de locos persigue a los protagonistas. **"¡Guau!"** sentenció Kobayashi, **"creo que hemos conseguido los mejores gráficos que se han visto nunca en una consola"** (podéis juzgarlo por las pantallas que os mostramos) **"y estoy seguro que, de aquí a finales de 2004, cuando está previsto su lanzamiento en Japón, conseguiremos alguna mejora. Ahora ha llegado el momento de que compro-**



LOS ESCENARIOS representarán una pequeña aldea, un lago que incluso podremos cruzar en barca y un bosque, aunque... ¿creéis que Leon debe ir por ahí?



LA MIRA LÁSER es muy útil para acertar a nuestros objetivos en sus puntos vitales. Los enemigos actuarán de forma diferente según el punto donde les demos.





béis por vosotros mismos que lo que os hemos enseñado pertenece al juego." ¿Acaso lo dudabais? Tras probarlo os podemos decir que, además de tener unos gráficos impresionantes, el control era casi perfecto, y eso que sólo se trataba de una primera versión. Por cierto, tras la presentación pudimos cenar en compañía de Bari M. Abdul, jefe de operaciones de Capcom, que nos comentó **"de momento el juego es exclusivo para GC, pero ¿quién sabe lo que ocurrirá en el futuro? Si las ventas son buenas podría aparecer en otra consola, igual que «RE Code:Veronica»".** ¡Nosotros apostamos a que sí! HC

LOS VEHÍCULOS

Por tierra ¡y por mar!

Lo más sorprendente de la presentación fue ver a Leon navegando a bordo de una pequeña barca de madera. Kobayashi, el productor del juego, nos aseguró que éste no será el único vehículo que podremos controlar a lo largo de la aventura, aunque todavía no se han confirmado cuáles serán los otros.



SU RIVAL EN XBOX

«Doom III»

«Doom 3» no es sólo uno de los juegos más esperados del momento en la consola de Microsoft, sino que también el primero en aterrorizarnos mientras usamos una vista primera persona (las pantallas son de PC):



El juego se desarrollará en una base militar en Marte que ha sido atacada por demonios. Y los escenarios recrearán un ambiente futurista y muy agobiante.



El protagonista del juego será un marine espacial que puede manejar todo tipo de armas, incluida una devastadora sierra mecánica. ¿Estará la BFG 6000?



Los enemigos actuarán con mucha inteligencia y gracias a la técnica de cinemática inversa se moverán de forma sorprendente, como la niña de "The Ring".



El apartado visual de «Doom 3» será sencillamente lo más ambicioso que se ha programado nunca. El aspecto de estas pantallas así lo demuestra.





ELECTRONIC ARTS™

ENTRA EN JUEGO

Descubre sus grandes éxitos de la temporada

EA GAMES
Challenge Everything

EA SPORTS
Somos el deporte

PUBLI-REPORTAJE

Electronic Arts
espana.ea.com

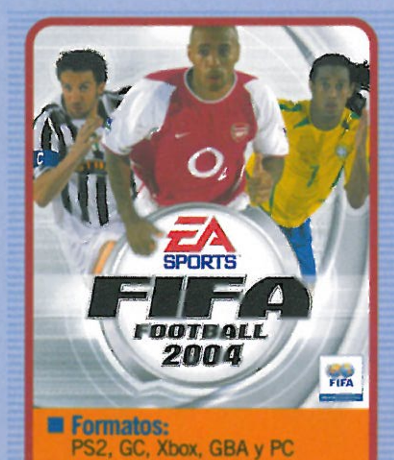
JUEGOS QUE YA ESTÁN DISPONIBLES





Para todos los gustos

Disfruta de una colección de juegos realmente impresionante, en los que la calidad, el realismo y la acción son el denominador común. ¡Que no se os escape ninguno!



- **Formatos:** PS2, GC, Xbox, GBA y PC
- **Tipo de juego:** Deportivo
- **www.fifa2004.ea.com**

FIFA 2004

Saborea el mejor fútbol

DE QUÉ VA... Este simulador es el más completo que existe en el mercado. «FIFA 2004» nos ofrece un equilibrio perfecto entre simulación y arcade, lo que le convierten en la opción ideal para cualquier jugón aficionado al deporte rey.

NO OS PERDÁIS... La variedad de opciones que incluye «FIFA 2004» es increíble. Podemos jugar con más de 350 equipos (todos reales) de las 16 ligas mundiales más competitivas -como la LFP española- y disputar todo tipo de campeonatos, como la Copa de Europa.. Y como guinda, ¡en la versión para PS2 es posible jugar online!

OJO AL DATO... «FIFA 2004» fue el título deportivo más vendido de todo el año pasado.



"FIFA 2004 ES EL SUEÑO DE CUALQUIER JUGÓN AFICIONADO AL DEPORTE REY" (HC 146) NOTA 94



- **Formatos:** PS2, GC, Xbox, GBA y PC
- **Tipo de juego:** Acción
- **www.lordoftherings.ea.com**

EL RETORNO DEL REY

Acción con mayúsculas

DE QUÉ VA... Esta aventura es una adaptación magistral de la tercera parte de "El Señor de los Anillos" y que ha causado furor en los cines. En ella debemos guiar a Frodo, Sam, Gandalf, Aragorn, Legolas y Gimli por 13 niveles repletos de horribles seres con las que debemos pelear a vida o muerte.

NO OS PERDÁIS... El juego está repleto de acción y la fidelidad con la película es alucinante. Los personajes y decorados son clavaditos a los que vimos en la gran pantalla. ¡Es algo alucinante!

OJO AL DATO... El juego ha arrasado en ventas, siendo el título de acción más vendido del 2003.



"LA AMBIENTACIÓN ESTÁ MUY CUIDADA. ES IDÉNTICA A LA QUE VIMOS EN EL CINE" (HC 146) NOTA 88



- **Formatos:** PS2, GC, Xbox, GBA y PC
- **Tipo de juego:** Velocidad
- **www.needforspeed.com**

NEED FOR SPEED UNDERGROUND

¡Acelera a fondo!

DE QUÉ VA... Si sois unos apasionados de la velocidad no podéis perderos este impresionante arcade de coches. El juego nos brinda la posibilidad de quemar el asfalto con más de 20 coches reales, y podemos retocar cualquier aspecto de estos "bugas": cambiar las llantas, ponerles alerones...

NO OS PERDÁIS... El apartado gráfico que atesora el título es impactante. Los coches se desplazan a velocidades de vértigo y están modelados con maestría. ¡El juego entra por los ojos!

OJO AL DATO... Ha sido el título de coches más vendido del pasado año. ¡Por algo será!



"CON ESTE JUEGO ES MUY FÁCIL QUEDARSE MIRANDO EMBOBADO LA PANTALLA" (HC 146) NOTA 92





- **Formatos:** PS2, GC, Xbox y GBA
- **Tipo de juego:** Estrategia
- **www.lossims.com**

LOS SIMS TOMAN LA CALLE

Jugando a vivir

DE QUÉ VA... Los Sims son unos curiosos personajes que tienen vida propia, y tenemos que tratar de cubrir sus necesidades: dormir, comer, asearse... Por lo tanto, son como unas mascotas virtuales que dependen de nosotros para ser felices. ¡Y no veáis lo divertido que es cuidar de ellos!.

NO OS PERDÁIS... Las posibilidades de este título son enormes. Cada decisión que tomamos afecta de manera directa en nuestro Sim y al entorno que le rodea. Es un juego único, una joya.

OJO AL DATO... Envía **Tono Sims** y la marca de tu móvil al 7777 y descárgate la melodía del juego.



"LOS SIMS FORMAN LO MÁS PARECIDO A UN VECINDARIO VIRTUAL QUE HEMOS VISTO" (HC 146) NOTA 86

Válido para móviles compatibles, consultar manual. Coste del sms 0,90 € + IVA. Los politonos requieren dos mensajes y conexión wap



- **Formatos:** PS2, GC y Xbox
- **Tipo de juego:** Acción
- **www.moh.ea.com**

MEDAL OF HONOR RISING SUN

¡Soldado, esto es la guerra!

DE QUÉ VA... Eres un soldado y estás en la Guerra del Pacífico luchando contra las tropas japonesas. Esa es la propuesta de este shoot'em up que te invita a vivir las situaciones más explosivas de dicha guerra, como el bombardeo a Pearl Harbor.

NO OS PERDÁIS... La ambientación de los niveles os pondrá los pelos de punta. ¡Qué realismo!. Además el juego incluye varios modos de juego complementarios: uno cooperativo, un "deathmatch" y modo online en la versión de PS2.

OJO AL DATO... Envía **Fondo Medal** y la marca de tu móvil al 7777 y consigue el fondo del juego.



"EL JUEGO RECREA LOS EPISODIOS MÁS FAMOSOS DE LA 2º GUERRA MUNDIAL" (HC 146) NOTA 92

Válido para móviles compatibles, consultar manual. Coste del sms 0,90 € + iva. Los politonos requieren dos mensajes y conexión wap



- **Formatos:** PS2, GC, Xbox, y PC
- **Tipo de juego:** Deportivo
- **www.nbalive.ea.com**

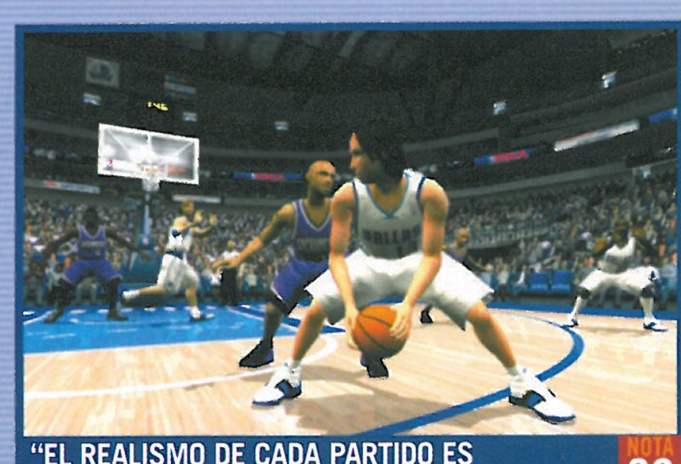
NBA LIVE 2004

El Rey del basket

DE QUÉ VA... La nueva edición del simulador de basket americano más completo, real y preciosista que existe nos invita a jugar con Pau Gasol, Raúl López y las demás estrellas de la NBA en un montón de modos de juego diferentes: Temporada, Play-Offs, Multijugador... ¡Escoge a uno de los 29 equipos que conforman la NBA para demostrar que eres el mejor encestando!.

NO OS PERDÁIS... El grado de realismo que se ha alcanzado en este juego es impresionante. ¡Parece una retransmisión televisiva! Pabellones, jugadores, equipaciones... No hay nada tan real.

OJO AL DATO... Es el único juego oficial de la NBA que nos permite jugar con la selección española de baloncesto. Un verdadero puntazo.



"EL REALISMO DE CADA PARTIDO ES ALUCINANTE. ¡PARECE DE VERDAD!" (HC 146) NOTA 92

FINAL FANTASY X-2

El regreso de la magia

■ DE QUÉ VA... «Final Fantasy» es la saga de juegos de rol más popular que existe y cada nueva entrega se convierte en todo un acontecimiento. «Final Fantasy X-2» es un RPG muy especial, y viene a continuar las andanzas de las chicas Yuna y Rikku, es decir, las protagonistas del anterior «Final Fantasy X». En esta ocasión se les va a unir una nueva muchacha llamada Paine para formar un grupo de cazatesoros que sale en busca de aventuras. Y a fe que las van a encontrar, puesto que el desarrollo de este título es realmente variado. Tendremos que explorar, hablar con decenas de personajes y pelear contra multitud de monstruos, combates que se llevan a cabo mediante un sistema de turnos muy bien concebido y entretenido.

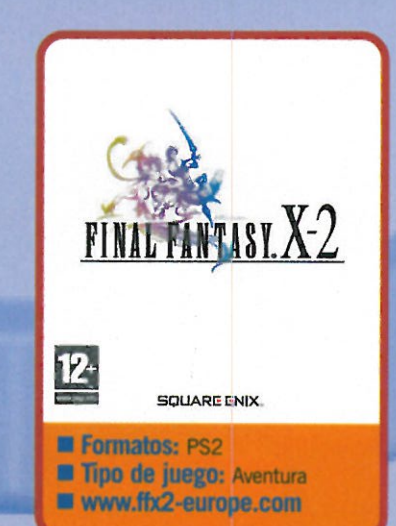


■ NO OS PERDÁIS... El argumento de este RPG es de los que te meten de lleno en el juego y te atrapan hasta el final. Además la gran expresividad de los personajes consiguen transmitirnos sus sentimientos como ningún otro juego: gráficamente el juego es precioso se mire por donde se mire. ¡No debe faltar en vuestra colección por nada!.

"CADA ENTREGA DE ESTA SAGA ES MAGISTRAL. FINAL FANTASY X2 NO ES UNA EXCEPCIÓN". (HC 146)

NOTA 94





■ **Formatos:** PS2
■ **Tipo de juego:** Aventura
■ **www.ffx2-europe.com**



■ **Este colosal RPG** es una de las mejores aventuras que jamás se han hecho para una consola. En ella viviréis situaciones inolvidables y combates apasionantes.



Ha sido responsable de juegazos como «Las Dos Torres», «007 Nightfire» o «Medal of Honor Frontline»

JAMES BOND 007 TODO O NADA

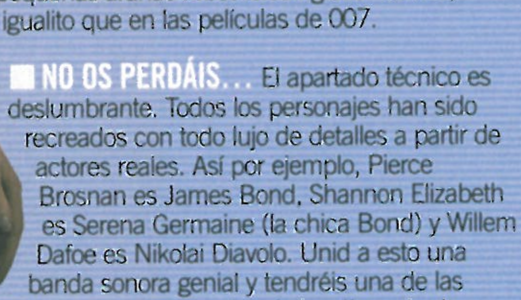
¡Conviertete en un agente secreto!

DE QUÉ VA... Los combates cuerpo a cuerpo, la infiltración y los tiroteos se dan la mano en esta explosiva aventura de acción en tercera persona protagonizada por James Bond, que debe impedir que el malvado Nikolai Diavolo domine el mundo. Para conseguirlo tenemos que recorrer más de 25 apasionantes niveles en los que tenemos que hacer de todo: pilotar múltiples vehículos, destruir objetivos puntuales o incluso hacer rapel por un edificio en llamas. ¡Una pasada! Para superar los niveles contamos con la ayuda de los inventos de Q, que incluyen desde gafas de visión térmica a pequeñas arañas-robot teledirigidas. Vamos, igualito que en las películas de 007.



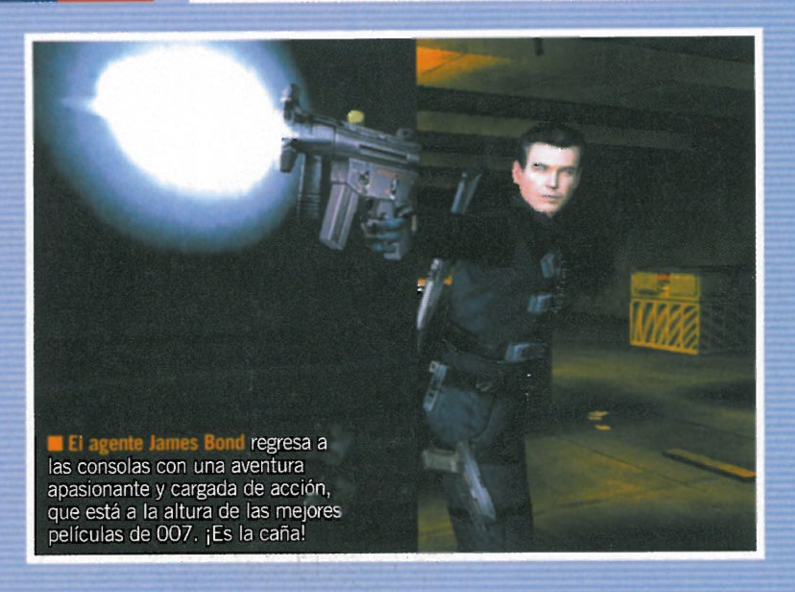
NO OS PERDÁIS... El apartado técnico es deslumbrante. Todos los personajes han sido recreados con todo lujo de detalles a partir de actores reales. Así por ejemplo, Pierce Brosnan es James Bond, Shannon Elizabeth es Serena Germaine (la chica Bond) y Willem Dafoe es Nikolai Diavolo. Unid a esto una banda sonora genial y tendréis una de las mejores aventuras que jamás hayáis probado.







- **Formatos:** PS2, GC, Xbox y GBA
- **Tipo de juego:** Acción
- **www.007.ea.com**



El agente James Bond regresa a las consolas con una aventura apasionante y cargada de acción, que está a la altura de las mejores películas de 007. ¡Es la caña!

Llega más diversión

Dentro de nada vais a poder disfrutar de estos tres juegazos que marcarán época. El fútbol, la aventura y la acción nunca volverán a ser iguales después de que probéis estos títulos.

HARRY POTTER
EL PRISIONERO DE AZKABAN
Una aventura mágica

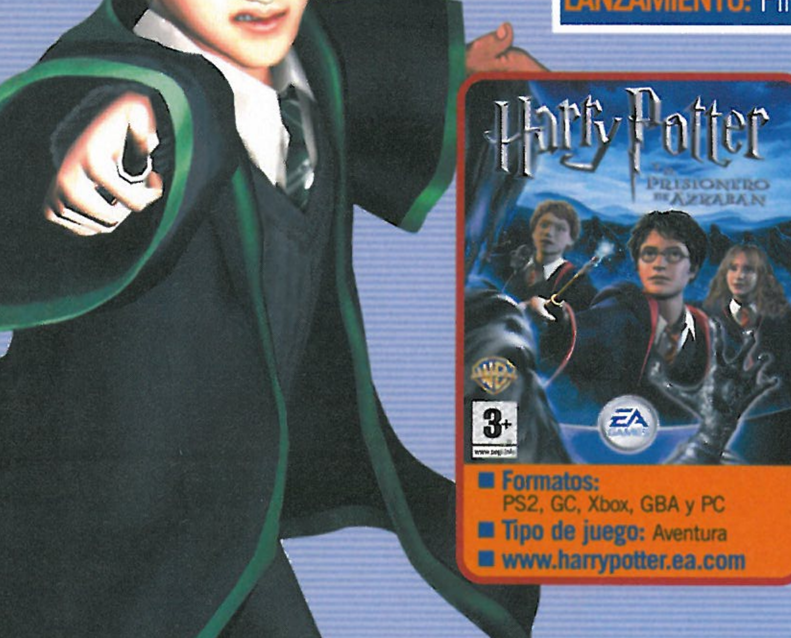


■ **DE QUÉ VA...** El mago más famoso del mundo ya prepara una nueva y maravillosa aventura, que estará basada en el libro del mismo nombre. En ella tendrá que acabar con el malvado Sirius Black, un poderoso mago que ha logrado escapar de la prisión de Azkaban. Por suerte en esta ocasión Potter no va a estar solo, puesto que sus amigos Ron y Hermione también van a ser personajes controlables. ¡Genial! Para dar su merecido a Sirius tendrán que utilizar todos los conjuros que hayan aprendido en la escuela de magos Hogwarts, como Flipendo o Incendio, más otros totalmente nuevos. Combates, puzzles, exploración y mucha diversión os esperan en esta gran aventura de Harry Potter.

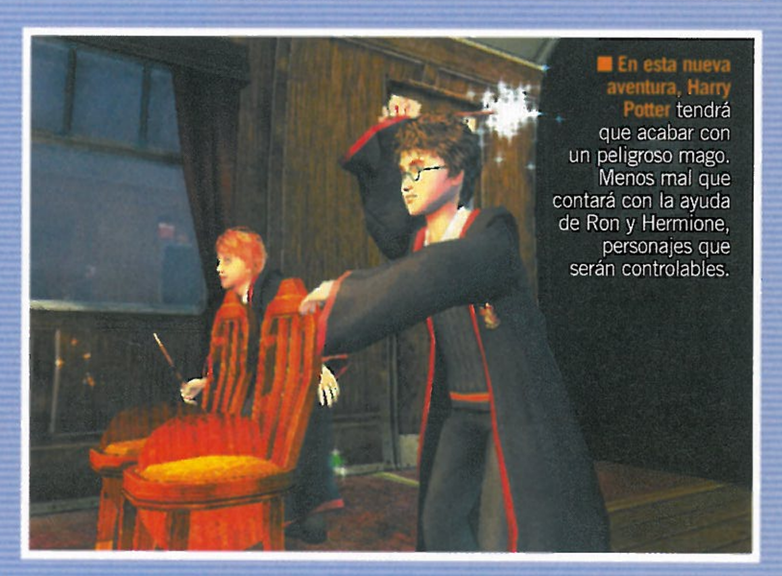
"ESTA AVENTURA VA A ESTAR CARGADA DE SORPRESAS"







■ **Formatos:** PS2, GC, Xbox, GBA y PC
■ **Tipo de juego:** Aventura
■ **www.harrypotter.ea.com**



■ **En esta nueva aventura, Harry Potter** tendrá que acabar con un peligroso mago. Menos mal que contará con la ayuda de Ron y Hermione, personajes que serán controlables.



Es el mejor sello deportivo que existe en el sector. Las sagas «FIFA», «NBA Live» o «SSX» son obra suya.

EURO 2004

¡La Eurocopa se juega en casa!

■ **DE QUÉ VA...** Con la Eurocopa a puntito de comenzar (¡sólo quedan un par de meses!) EA Sports nos trae el juego oficial del campeonato, un simulador del deporte rey verdaderamente galáctico, en el que vamos a encontrar las 51 selecciones de fútbol nacionales que han disputado la fase de clasificación para la Eurocopa de este año. Al tener la licencia oficial, todos los equipos van a contar con el nombre real de los jugadores, al igual que con las equipaciones oficiales. ¡Todo va a ser realista a tope! El juego será una combinación perfecta entre simulador y arcade, y se adaptará perfectamente al estilo de cualquier jugón, ya sea experto o novato. Gráficamente el título mostrará un aspecto espectacular y parecerá una retransmisión televisiva -no os perdáis el inmejorable aspecto de los jugadores y los estadios-, mientras que los vibrantes comentarios de los periodistas de la SER Manolo Lama y Paco González le darán toda la emoción a cada partido. ¿A qué esperáis para jugar junto a los mejores?

"SI OS APASIONA EL FÚTBOL NO PODÉIS PERDEROS ESTE GRAN SIMULADOR"





LANZAMIENTO: Principios de Mayo

UEFA Euro 2004 PORTUGAL

3+

■ **Formatos:** PS2, Xbox y PC
■ **Tipo de juego:** Deportivo
■ **www.euro2004game.ea.com**

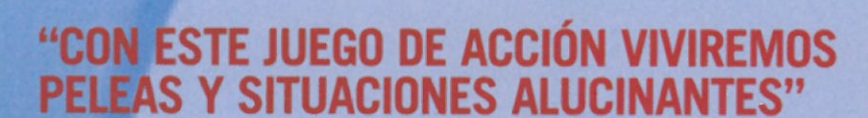
■ **ESTE GRAN SIMULADOR** nos permitirá vivir los mejores encuentros de la Eurocopa de Portugal sin tener que pagar por las entradas. ¡Genial!



CATWOMAN

La heroína más explosiva

DE QUÉ VA... Esta espectacular aventura de acción en tercera persona estará basada estrechamente en la película del mismo nombre que arrasará en los cines este verano. Nosotros nos convertiremos en Catwoman (es decir, la escultural actriz Halle Berry), una heroína que tendrá que acabar con la también explosiva Sharon Stone, que será una directora de una empresa de cosméticos con muy malas intenciones. Para acabar con ella podremos hacer uso de todas las habilidades de Catwoman. Su gran agilidad la permitirá correr por paredes y tejados, esquivar los disparos y desplazarse a velocidades de vértigo. Por si no fuera suficiente siempre irá equipada con un látigo, con el que podrá atacar a sus enemigos o emplearlo para engancharse a determinadas partes de los decorados y moverse de un lado a otro del escenario. Más que un juego, será una película interactiva. ¡No os la perdáis!







LANZAMIENTO: Finales de Julio

CATWOMAN
PROVISIONAL

- **Formatos:** PS2, GC, Xbox, GBA y PC
- **Tipo de juego:** Acción
- **www.catwoman.ea.com**

La escultural Catwoman será la gran protagonista de este nuevo juego que rebosará acción a raudales. Con ella podremos realizar movimientos y golpes demoledores. ¡Alucinante!

NOVEDADES

TODOS LOS LANZAMIENTOS DEL MES ANALIZADOS Y PUNTUADOS

ASÍ HACEMOS ESTA SECCIÓN

Así analizamos los juegos

▶ **LLEGAMOS HASTA EL FINAL.** Para poder valorar un juego con total autoridad hay que exprimirlo a tope, desvelar todos sus secretos, descubrir todas sus posibilidades... Nosotros lo hacemos con cada uno de ellos, aunque nos dejemos los dedos en el intento.

▶ **CONTAMOS CON LOS MEJORES EXPERTOS.** El equipo de críticos de HC no está formado por aficionados. Para poder analizar juegos en nuestra revista hay que ser un auténtico "licenciado" en videojuegos. Y los más de 10 años que llevamos en el kiosco avalan esta afirmación.

▶ **PUNTUAMOS CON TOTAL OBJETIVIDAD.** Creemos que es muy importante ir bien informado a la hora de comprar un juego. Por eso nos tomamos muy en serio este tema y, tras discutir entre nosotros la puntuación de cada título, te contamos lo que realmente pensamos sobre él. Sin pelos en la lengua y con la mayor rigurosidad.

Así puntuamos

▶ **MENOS DE 50: MALO.** Como en el colegio: si no se llega al 5 es un suspenso. Olvídate de este juego, por favor.

▶ **DE 50 A 59: REGULAR.** Aprobado por los pelos. Si te lo regalan échale un ojo, pero si tienes que pagar por él...

▶ **DE 60 A 69: ACEPTABLE.** No está mal. Tiene algunos alicientes y puede ser recomendable, pero con reservas.

▶ **DE 70 A 79: BUENO.** Si te gusta el género o te atraen los protagonistas, seguro que te divertirás con él.

▶ **DE 80 A 89: MUY BUENO.** No te quepa duda: con este juego te lo vas a pasar en grande, de lo mejor en su género y en todo el catálogo de la consola.

▶ **DE 90 A 95: EXCELENTE.** Cómpralo sin dudarlo, te guste o no el género al que pertenece: es uno de los juegos imprescindibles que hay para tu consola.

▶ **MÁS DE 95: OBRA MAESTRA.** Hablamos de uno de los mejores juegos de la historia. Si no te haces con él, te señalarán por la calle y tus colegas se reirán de ti.

Así es nuestra ficha



▶ **LO MEJOR.** Lo más destacado del juego, las razones que te pueden llevar a comprártelo.

▶ **LO PEOR.** Los aspectos menos logrados, lo que te puede invitar a "pasar" de un juego.

▶ **ALTERNATIVAS:** Aquí te ofrecemos los juegos similares que hay disponibles en las tiendas.

▶ **GRÁFICOS:** Valoramos el apartado visual: diseño de personajes y decorados, animaciones, efectos...

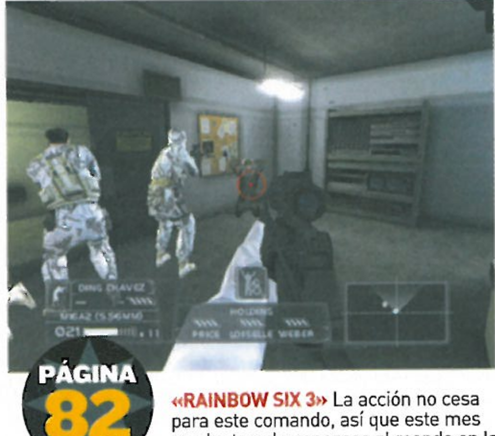
▶ **SONIDO:** Puntuamos la música, los efectos de sonido, las voces, el doblaje al castellano...

▶ **DURACIÓN:** La esperanza de vida de un juego: horas de juego reales, modos, opciones, multijugador...

▶ **DIVERSIÓN:** Todo lo que hace que un juego sea divertido: mecánica de juego, desarrollo, control, ambientación, dificultad, ritmo, argumento...

▶ **PUNTUACIÓN FINAL:** La nota definitiva teniendo en cuenta todos los apartados anteriores. NO es una media aritmética, pues la diversión es lo que más cuenta.

▶ **VALORACIÓN:** La sentencia final, una valoración general del juego situándolo dentro del catálogo de su consola. Es la opinión "oficial" de Hobby Consolas.



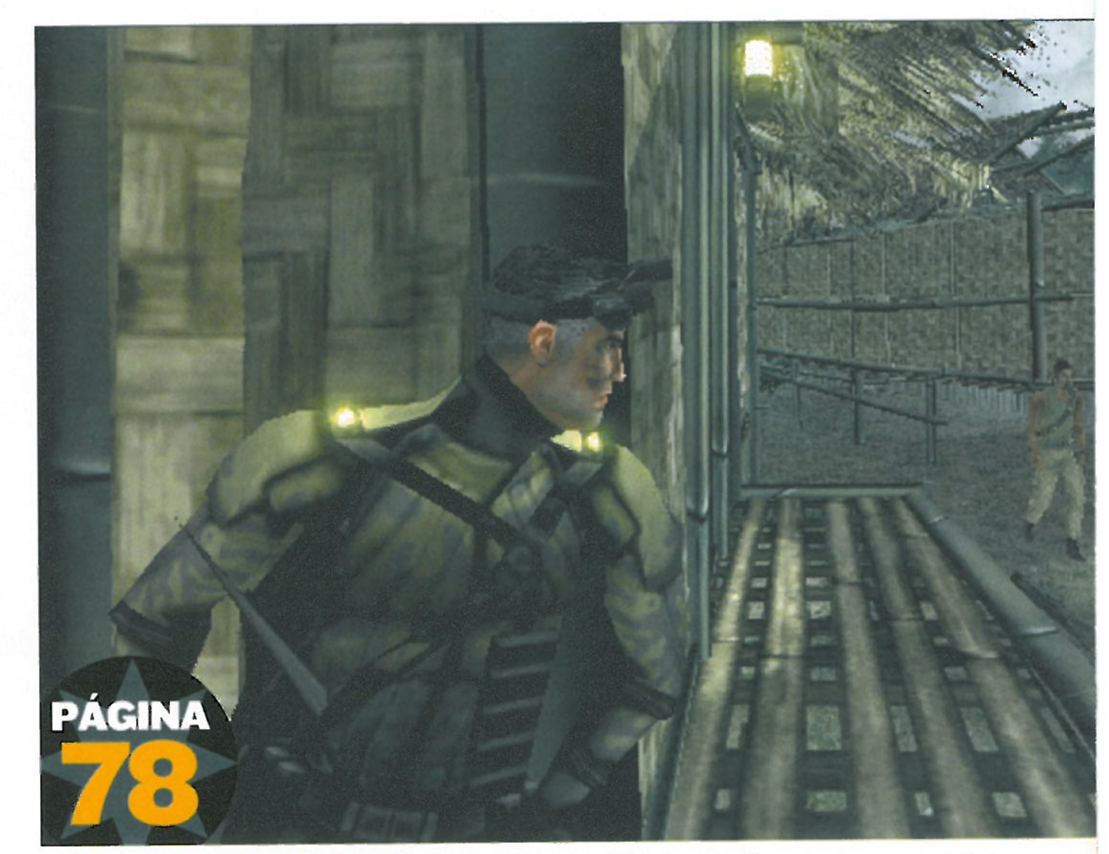
PÁGINA 82

«RAINBOW SIX 3» La acción no cesa para este comando, así que este mes nos ha tocado ponernos al mando en la versión PS2 de este shooter subjetivo.



PÁGINA 96

«ALIAS» La acción y el sigilo saltan de la pequeña pantalla a vuestra consola. ¡Descubre qué nos ha parecido esta completa aventura!



PÁGINA 78

«SPLINTER CELL PANDORA TOMORROW» El agente especial Sam Fisher ya está enfrascado en su nueva misión. Acción, infiltración, modo online... Si queréis conocer nuestra opinión, ¿a qué estáis esperando para pasar la página?

EN ESTE NÚMERO...



















■ AVENTURA DE ACCIÓN ■ UBISOFT ■ 1 - 4 JUGADORES ■ CASTELLANO ■ 59 € (9.817 ptas.) ■ Lanz.: Ya disponible ■ 

EL SIGILO es el principal arma del agente Fisher para desmantelar el virus con que los terroristas amenazan al mundo. Además de aprovechar las sombras, Sam debe evitar hacer cualquier ruido y dejar huellas.

EL AGENTE INVISIBLE

SPLINTER CELL PANDORA TOMORROW

Si las inyecciones os parecen una solución drástica para acabar con la gripe, ya veréis lo que tiene que hacer Sam Fisher, el espía de la NSA, para acabar con un virus aún más peligroso.

■ **EN LA MITOLOGÍA GRIEGA, LA CAJA DE PANDORA** era el lugar donde se encerraban todos los males. Sin embargo, los tiempos adelantan que es una barbaridad, y ahora Pandora es el nombre en clave de un virus que los terroristas pretenden soltar por todo el mundo. Por suerte, los EEUU ya han preparado una "vacuna" para este ataque: se llama Sam Fisher, está entrenado para el combate y os sonará porque protagonizó «Splinter Cell», uno de los mejores juegos de infiltración de toda la historia.

Su mejor arma, aparte de un impresionante abanico de movimientos, es su habilidad para ocultarse entre las sombras y no hacer ruido. Aunque claro, Sam ha cambiado con el tiempo, y en «Pandora Tomorrow» no sólo cuenta con nuevas habilidades (como descolgarse bajo un tren o silbar para despistar a los enemigos) sino que luce una personalidad más sarcástica y un completo equipo, que incluye el visor y las minicámaras que aparecieron en las versiones para PS2 y GC de su primera aventura.

→ **LA INFILTRACIÓN VUELVE A SER LA CLAVE,** aunque esta vez nos enfrentamos a un desarrollo más sencillo. Basta con despistar a un par de guardias para que el número de alarmas, que antes





PARA DISPARAR contamos con una perspectiva desde los hombros del protagonista. Nuestra puntería es diferente con cada arma, pero mejora bastante si nos quedamos quietos antes de abrir fuego.



LOS TIROTEOS deben ser siempre la última opción, porque los guardias siempre nos pillan en inferioridad numérica.



LOS EFECTOS DE LUZ son impresionantes. Debemos tener cuidado para que nuestra sombra no nos delate.

UN EQUIPO MODERNIZADO

Además de los nuevos trajes de camuflaje, Sam Fisher cuenta con un par de aparatos que no estaban en su primer juego para Xbox:



LA MIRA TELESCÓPICA nos permite seguir a los centinelas desde una gran distancia gracias a un potentísimo zoom.



LAS MINICÁMARAS ESPÍA se pueden disparar como si fuesen balas y nos permiten grabar conversaciones importantes.

2



3



CONSEJOS DE UN ESPÍA

Estas son las claves para eliminar a los terroristas que poseen el virus:

1. **MANTENERSE OCULTO** aprovechando las sombras que hay en cada escenario.
2. **DISPARAR** con cualquiera de nuestras dos armas a los centinelas más pesados.
3. **USAR LOS GADGETS** más sofisticados para conseguir las pruebas necesarias.

nos traía de cabeza, baje a cero, y además casi nunca andamos escasos de munición. Pero aún hay más, porque los ocho escenarios tienen tantas zonas oscuras que a veces ni siquiera nosotros acertamos a ver a Fisher.

Sin embargo, lo que sí se conserva es el aire realista del juego: nada de radares ni conos de visión; sólo contamos con un indicador de luz que nos "chiva" cuándo somos visibles para los enemigos. Y la emoción está asegurada gracias a situaciones tan variadas como atravesar un campo de minas en medio de la jungla o colarnos en un submarino para descifrar una clave.

PERO LO MÁS INNOVADOR ES EL MODO ONLINE. Hasta cuatro agentes Shadow Net (los compañeros de Sam Fisher) pueden juntarse en Xbox Live y aprovechar dos planteamien-

SAM FISHER

LA NUEVA PERSONALIDAD DE FISHER, más sarcástica y fanfarrona, no es lo único que ha cambiado. Ahora cuenta con nuevos trajes y un aspecto más detallado, aunque sigue siendo el genial espía de siempre.



TURISMO ENCUBIERTO

Para llevar a cabo nuestra misión debemos recorrer medio mundo (Timor, Francia, Israel, Indonesia y USA) e infiltrarnos en los lugares menos pensados. Esto es sólo un ejemplo:



EL TREN PARÍS-NIZA está muy bien vigilado, pero Sam puede atravesarlo o ir por el exterior.



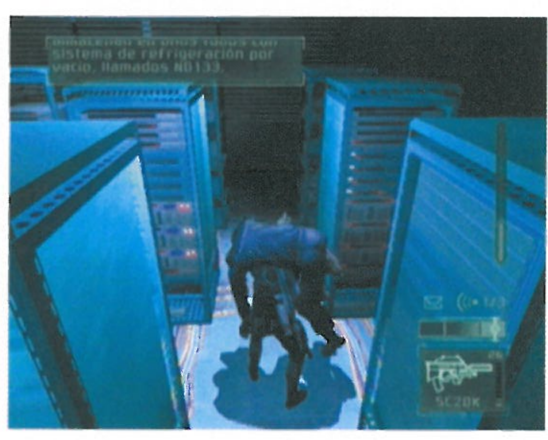
LA SELVA no es sólo un alarde técnico, también es uno de los escenarios más "chungos".



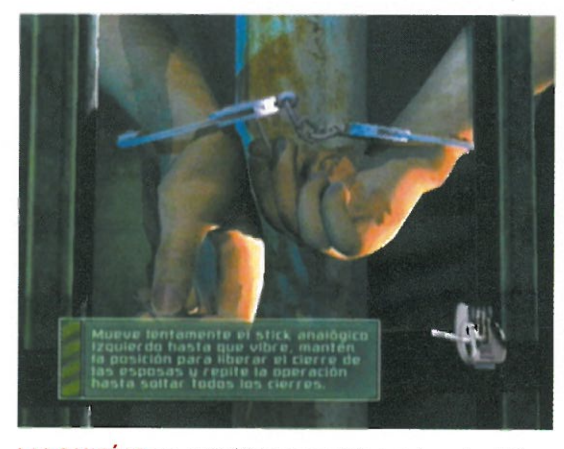
BAJO EL AGUA Sam debe infiltrarse en un submarino.



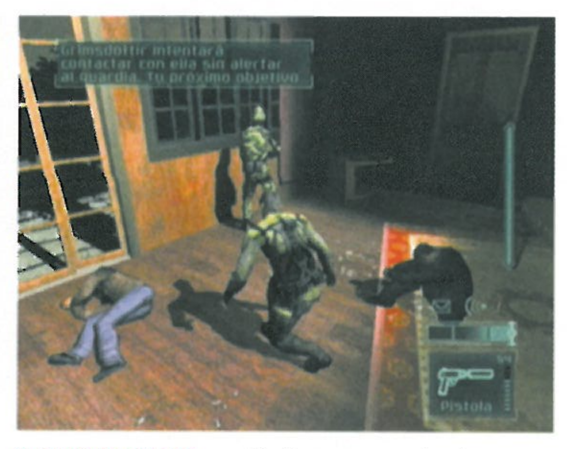
SUHARI SADONO es el líder terrorista al que debemos espiar para conocer la ubicación del virus de la viruela.



SI NO OCULTAMOS LOS CUERPOS podemos hacer saltar la alarma. Y si alcanzamos las tres alarmas, se acabó todo.



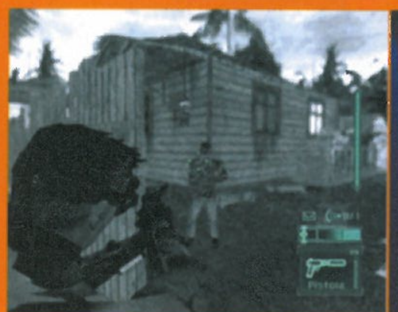
LAS GANZÚAS son muy útiles para abrir puertas y también para librarnos de unas esposas. Se manejan con el stick.

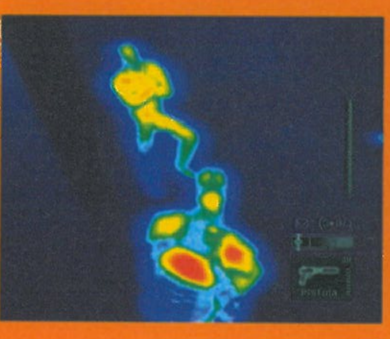


SAM PUEDE SILBAR con el botón negro para despistar a los centinelas enemigos y así atacarles por la espalda.

LOS VISORES ESPECIALES

TODOS LOS ESCENARIOS SON MUY OSCUROS por lo que debemos utilizar los visores especiales de Sam. El intensificador (Izq.) nos sirve para verlo todo más claro, aunque los focos nos pueden deslumbrar ¡no os perdáis este efecto! Por otro lado la visión termal, a la derecha, nos permite localizar, por ejemplo, a un pasajero con una pierna ortopédica por la temperatura corporal.





tos diferentes: los espías deben infiltrarse usando las sombras, como en el modo historia, y los mercenarios deben "cazarlos" utilizando una vista en primera persona. Cada uno tiene sus propias armas (como una linterna o un detector de movimiento) y un sistema de control distinto, pero la diversión es la misma en ambos bandos. No se puede pedir más, porque para colmo, los 8 niveles disponibles son enormes. ¡Y pronto podremos descargar más de internet!

EL MOTOR DEL JUEGO MEJORA SENSIBLEMENTE lo que se vio en el primer «Splinter», rozando los límites de la realidad. Además de multiplicar el tamaño de los niveles por cuatro (aunque también se ha reducido su número a ocho) ahora podemos disfrutar de pequeños cambios en la iluminación a medida que avanza el día o aplastar los hierbajos cuando nos movemos. Una lástima que ni los modelos de los personajes ni las animaciones hayan evolucionado de la misma manera, aunque siguen teniendo un aspecto excelente. Y por si este so-



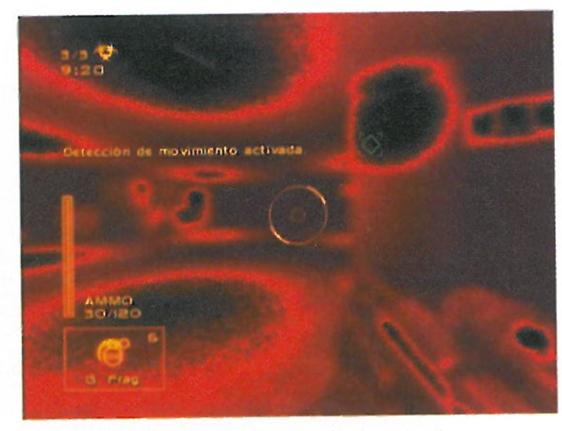
TERRORISTA

Las tropas de Sadono son inteligentes y van armadas, así que no conviene andarse con tonterías. Lo mejor es dejarles fuera de combate antes de que tengan tiempo de pedir refuerzos.



EL NIVEL DEL TREN se puede superar de diferentes maneras: caminando por el interior de los vagones, reptando por el techo (con cuidado de no caernos por el aire), colgados en uno de los laterales o pasando por debajo.

SAM REGRESA CON NUEVAS HABILIDADES, UN ASPECTO MEJORADO Y MODO ONLINE



EL SENSOR DE MOVIMIENTO tipo "depredador" es un nuevo visor exclusivo de los mercenarios en el modo online.



DEBEMOS CAPTURAR A SADONO en su estudio de TV, pero no podemos permitir que muera ni que nos descubra.

bresaliente apartado no basta, esperad a oir los efectos digitales en 5.1 o el sensacional doblaje al castellano, que corre a cargo de actores conocidos. ¡Una gozada!

Puede que no sea tan sorprendente y variado como el primer «Splinter Cell», pero desde luego «Pandora Tomorrow» conserva toda la genialidad de la saga. Una aventura imprescindible que es todavía mejor cuando la jugamos por internet.

EL JUEGO EN INTERNET

El modo online nos permite jugar con otros tres amigos a través de Xbox Live. Podemos escoger el escenario entre ocho niveles disponibles (algunos coinciden con partes del modo historia) y elegir nuestro equipo y objetivo (huida, sabotaje...). Al final se convierten en una versión del escondite tremendamente divertida.



LOS SHADOW NET deben infiltrarse en el escenario y, por ejemplo, desmantelar bombas.



LOS MERCENARIOS se dedican a cazar espías enemigos desde una perspectiva subjetiva.



DENTRO DE POCO PODREMOS DESCARGAR nuevos escenarios multijugador, como el hospital.

NUESTRO VEREDICTO

lo mejor

■ **EL MODO ONLINE** es uno de los más entretenidos y originales que hemos probado nunca.

■ **LOS EFECTOS DE LUZ** nos han alucinado, sobre todo combinados con las zonas de agua o vegetación.

lo peor

■ **ES MÁS CORTO Y FÁCIL** que el primer «Splinter» y además repite bastantes situaciones.

■ **LA MÚSICA NO ENCAJA** y se activa a destiempo. Una pena, ya que es del autor de "Mission Impossible".

alternativas

Además del primer **«Splinter Cell»**, que era más largo y complejo, pero carecía de modo online, podéis haceros con **«Metal Gear Substance»**, que es otra obra maestra. Otro de los juegos de infiltración que más se le parecen es **«Mission Impossible Operación Surma»**, que no está tan cuidado, pero que resulta igualmente entretenido.

■ **GRÁFICOS** Los efectos de luz son insuperables, al igual que la física de la hierba, aunque modelos y animaciones no han mejorado. **95**

■ **SONIDO** El doblaje es de lo mejor que hemos escuchado, como los efectos en 5.1. Sin embargo, la música no está bien sincronizada. **89**

■ **DURACIÓN** El modo historia es más corto y fácil que en el primer juego, pero las partidas online compensan de sobra este "recorte". **90**

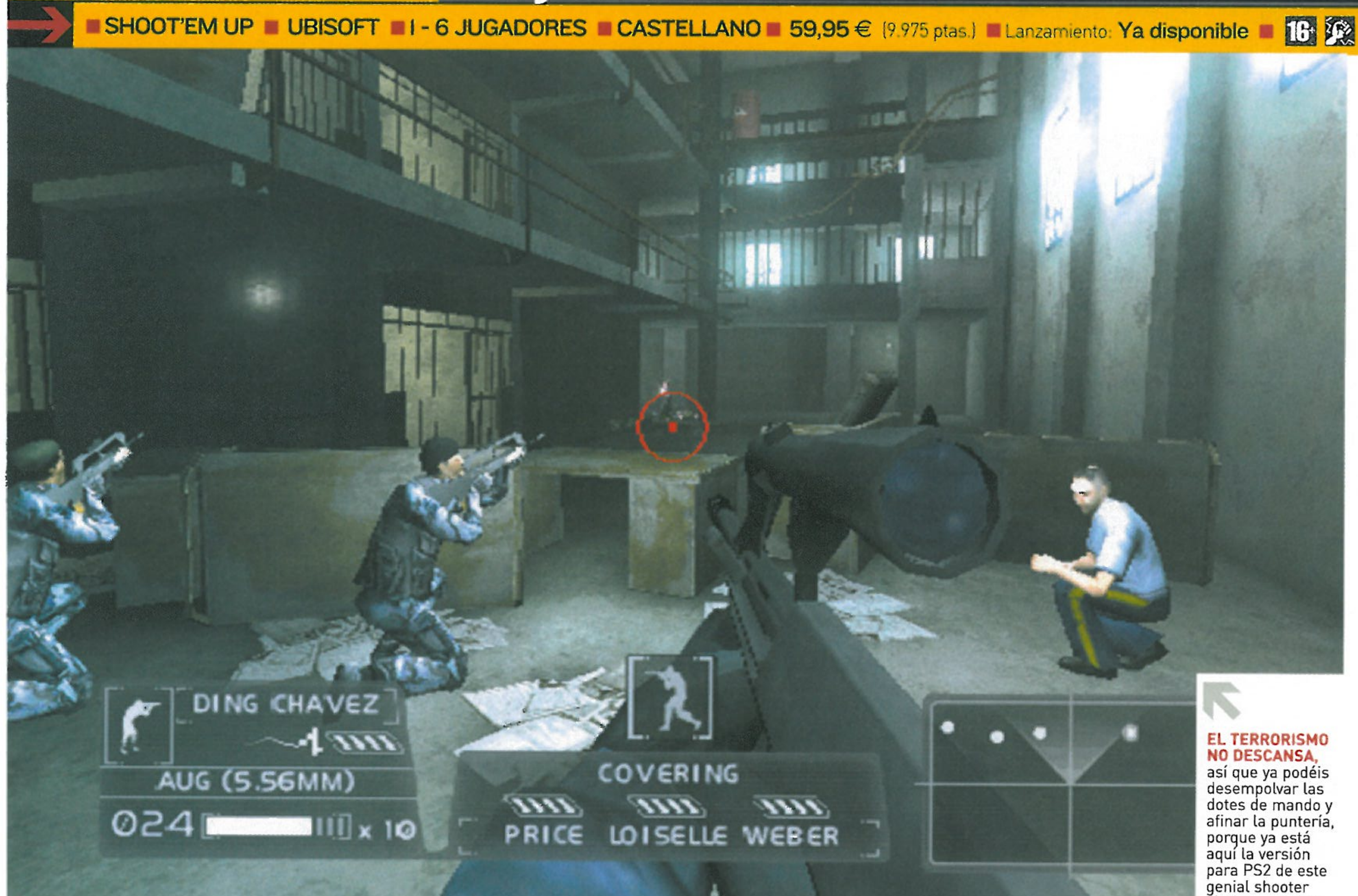
■ **DIVERSIÓN** La cantidad de movimientos y objetos nos permite superar cada nivel de formas diferentes, y para colmo el multijugador es genial. **95**

PUNTUACIÓN FINAL 95

valoración

Tan sólo hace un año que «Splinter Cell» se convirtió en uno de los mejores juegos de espionaje de todos los tiempos, y ya tenemos una secuela entre manos. Quizá «Pandora Tomorrow» no resulte igual de fresco que el primero (se nota que las principales mejoras están en el modo online), pero conserva su magia y además trae consigo algunos momentos impagables, especialmente los escenarios "selváticos". Sin lugar a dudas, uno de los mejores juegos que se pueden encontrar en cualquier consola.

■ SHOOT'EM UP ■ UBISOFT ■ 1 - 6 JUGADORES ■ CASTELLANO ■ 59,95 € (9.975 ptas.) ■ Lanzamiento: Ya disponible ■ 16+



EL TERRORISMO NO DESCANSA, así que ya podéis desempolvar las dotes de mando y afinar la puntería, porque ya está aquí la versión para PS2 de este genial shooter táctico... ¡y viene con una misión nunca vista!

LA TÁCTICA AL RESCATE

RAINBOW SIX 3

Pese a lo colorido de su nombre, este grupo especializado en misiones de contraterrorismo se dedica a tareas tan poco románticas como desactivar explosivos o rescatar rehénes.

■ **UNA BANDA TERRORISTA HA PUESTO EN JAQUE** a los mismísimos Estados Unidos al amenazar las importaciones de crudo provenientes de Venezuela. La colaboración no sirve de nada, la diplomacia tampoco y los yanquis han descartado bombardear el país, así que solo queda una alternativa: llamar a los Rainbow Six. ¿Cómo que no sabéis quiénes son?, ¿acaso no jugasteis hace unos meses a la versión para Xbox? Bueno, no pasa nada, os aclaramos que son un grupo de operaciones especiales formado por 4 soldados de élite que se dedican a viajar por todo el mundo para cumplir las tareas más arriesgadas... como ésta que nos ocupa, por ejemplo.

➔ **NUESTRA MISIÓN EN ESTE JUEGO DE DISPAROS** en primera persona consiste en meternos en el pellejo del capitán del grupo, que para más señas se llama Ding Chávez, y echar mano de un completo equipamiento para completar las 15 peligrosas misiones que componen el modo principal, incluyendo una que no estaba en la versión de Xbox.

Eso sí, no todo son tiroteos y puntería, porque también debemos demostrar que no nos han regalado el rango de capitán dando órdenes al resto del equipo, con ayuda del mando o de un





LA INTELIGENCIA ARTIFICIAL de los terroristas ha sido revisada y cada enemigo reacciona de distinta manera: unos se rinden, otros nos atacan...



EL REALISMO DE LOS ESCENARIOS es flipante, y si habéis visto la peli de "La Roca", la fase en Alcatraz os alucinará.



LA CALMA Y LA ESTRATEGIA son muy importantes en todas las fases: nunca sabemos desde dónde nos pueden atacar.

PELIGROSOS OBJETIVOS

Como soldados de élite que somos, en cada una de las 12 misiones del modo principal nos toca cumplir objetivos así de peliagudos:



DESACTIVAR UNA BOMBA mientras nuestros enemigos nos disparan puede acabar con la sangre fría de cualquiera.



PROTEGER UNA ZONA hasta que lleguen refuerzos parece una tontería, pero cuando nos atacan desde muchos puntos a la vez...

GUERRA ENCUBIERTA

Acabar con una nueva banda terrorista no es moco de pavo. Para lograrlo debemos hacer todo esto:





1. **ELEGIR EL EQUIPO** con mucho cuidado: nuestras armas y granadas marcan la diferencia entre el éxito o el fracaso.
2. **DAR LAS ÓRDENES** correctas, ya sea con el mando o usando un micrófono, nos sirve para planear buenas estrategias.
3. **UN POCO DE PUNTERÍA** tampoco viene mal para cumplir objetivos como rescatar rehénes o acabar con los terroristas.

micrófono con auriculares, para planear sencillas estrategias. ¿Qué os parece asaltar una habitación desde dos puntos diferentes, lanzar una granada cegadora para reducir a los terroristas sin peligro o preparar emboscadas dejando a parte del equipo detrás? Pues echadle imaginación, porque ya veréis qué profesionalidad derrochan nuestros soldados a la hora de cumplir nuestras instrucciones: el modo de avanzar, cómo se colocan en las mejores posiciones de tiro, la manera de cubrirse detrás de ciertos objetos... no sólo parecen soldados de verdad, sino que además han dejado atrás ciertos problemas con su inteligencia que tenían en el juego original.

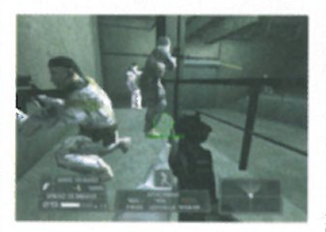
PERO AÚN ENCONTRAMOS MÁS NOVEDADES. Por ejemplo, esta versión tiene dos nuevos modos de juego a pantalla

CHÁVEZ

EL CAPITÁN DEL GRUPO RAINBOW SIX quizá os suene, porque ha salido en películas y libros ambientados en el universo de Tom Clancy, como "Peligro Inminente".

UN BUEN "MANDAMÁS"

En «Rainbow Six 3» el trabajo en equipo es tan importante como la puntería y por eso contamos con un buen repertorio de órdenes a nuestra disposición. Mirad:



LAS INSTRUCCIONES SIMPLES, como avanzar, esperar, proteger o escoltar, se dan con un botón.



LAS ORDENES AVANZADAS se escogen de una lista, aunque también es muy intuitiva.



CON EL COMANDO "ZULÚ" el grupo espera un código especial para ejecutar las instrucciones.



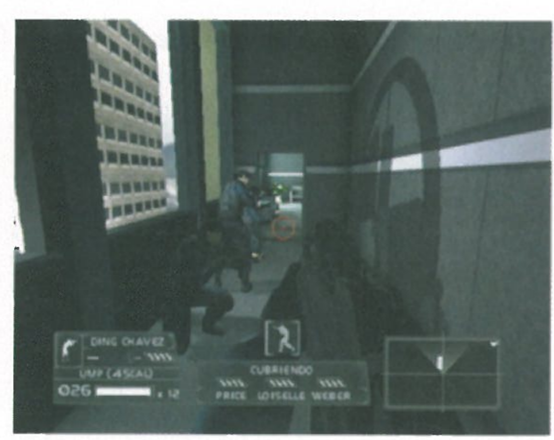
EL EQUIPAMIENTO a nuestra disposición incluye gafas de visión nocturna y térmica, máscaras de gas, granadas, etc.



EL REALISMO DEL JUEGO ES ALTO. Un par de tiros bastan para abatir a un enemigo... o para perder un soldado, claro.



RESCATAR REHÉNES es un objetivo crítico, ya que un paso en falso o un tiro perdido nos harían acabar muy, muy mal.



LOS JUEGOS DE LUCES Y SOMBRAS en tiempo real ponen la guinda a un apartado gráfico sencillamente espectacular.

MMMMMM. ESTA MISIÓN NO ME SUENA

LA PEQUEÑA CIUDAD DE TRIESTE (ITALIA) es el escenario elegido para la misión inédita de esta versión para PS2. Nuestro objetivo consiste en recorrer la bella localidad en compañía de Price (Izq.) para rescatar a los otros dos miembros del equipo que han desaparecido en combate (Der.). Eso sí, cuidadito, porque en esta misión no podéis perder a ningún soldado.





← EDDIE PRICE

Éste es el veterano del grupo y también el soldado con mejor preparación. Podéis confiar en él para las tareas más arriesgadas o para las misiones con pocos hombres.

partida, con los que podemos superar en compañía de un amigo las mismas misiones del modo principal o simplemente competir con él para ver quién es capaz de mandar más terroristas donde se merecen. ¿Todavía queréis más? Pues preparaos para disfrutar con 3 modos de juego online, en los que pueden participar hasta 6 jugadores para dirimir quién es el mejor estratega. Es cierto que falta el modo misiones que había en la versión Xbox, pero el resto (supervivencia por equipos, todos contra todos...) se mantienen intactos.

→Y ESPERAD A VER LOS APARTADOS TÉCNICOS, porque en cuanto entréis en acción vais a flipar. Para empezar, el sonido es la bomba, el doblaje es muy bueno y además, para mayor flipe, lo podemos escuchar todo en Dolby Prologic II. Y no

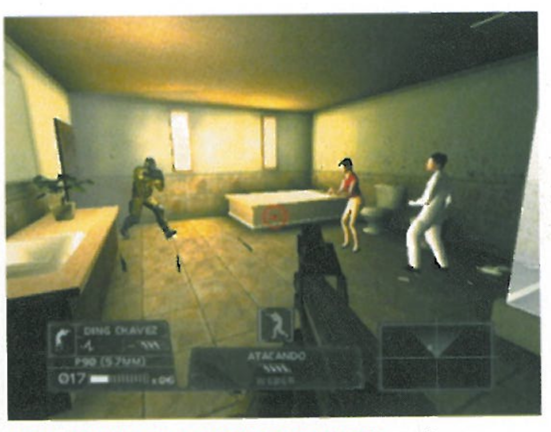


LAS 15 MISIONES DEL MODO CAMPAÑA transcurren en sitios tan dispares como una refinería, un ático de lujo, un matadero o un aeropuerto. Eso sí, no os dejéis distraer por el decorado, porque los terroristas no perdonan ni una.

■ ACCIÓN Y ESTRATEGIA SE DAN LA MANO EN ESTE GENIAL JUEGO DE DISPAROS ■



VOLAR LAS PUERTAS es un buen método de desconcertar a los malos, pero también ponemos en peligro a los rehénes.



ASALTAR UNA SALA DESDE DOS PUNTOS es sólo una muestra de todas las estrategias que podemos planear.

sólo eso, porque los efectos de luces en tiempo real, el diseño de personajes o la calidad de las texturas tampoco se queda atrás.

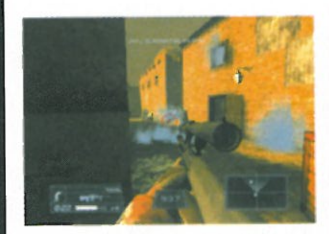
Vale, el juego no es tan espectacular como el de Xbox y tiene puntos mejorables, como los escenarios, que al ser más reducidos se prestan menos a la estrategia, pero el resto de elementos compensa con creces estos defectos y hace de «Rainbow Six 3» un estupendo shooter.

ACCIÓN PARA TODOS

La oferta de juego de «Rainbow Six 3» no se acaba con el juego en solitario, sino que se completa con 3 modos de juego online y otros 2 a pantalla partida. ¿Queréis conocerlos todos? Pues seguid leyendo, porque no tienen desperdicio.



UN "TODOS CONTRA TODOS" no puede faltar en cualquier shooter que se precie. Aquí nos esperan 10 mapas diferentes.



HAY 2 MODOS POR EQUIPOS: en uno sólo tenemos una vida, y en el otro "resucitamos" y se cuenta el resultado al final.



A PANTALLA PARTIDA podemos superar las 15 misiones del modo principal cooperando con un amigo o enfrentarnos a él.

NUESTRO VEREDICTO

lo mejor

■ **EL APARTADO GRÁFICO** es espectacular: personajes, texturas, juegos de luces... ¡es la bomba!

■ **EL MULTIJUGADOR**, ya sean los 2 modos cooperativos a pantalla partida o los 3 modos online.

lo peor

■ **HA PERDIDO COMPONENTE TÁCTICO**, y podemos cumplir cada fase sin usar al resto del grupo.

■ **FALTA EL MODO MISIONES ONLINE** de Xbox. No es grave, pero es una pena que no esté en PS2.

alternativas

El juego más parecido es **«SWAT: GST»**, que es muy bueno, aunque tiene menos acción. **«Ghost Recon: Jungle Storm»** mantiene el sistema de juego pero es más flojo. Si nos pasamos a la vista en tercera persona, **«Conflict Desert Storm II»** es bastante divertido, mientras que **«SOCOM I y II»** siguen siendo los reyes de las partidas en internet.

■ **GRÁFICOS** Si los efectos de luces y sombras en tiempo real no os flipan, lo harán los personajes o la calidad de las texturas.	91
■ **SONIDO** Música molona y dinámica, excelente doblaje al castellano, calidad en los efectos... ¡y encima en Dolby Prologic II!	92
■ **DURACIÓN** Las 15 misiones nos tendrán ocupados una buena temporada. Después, a disfrutar de los modos online y cooperativos.	90
■ **DIVERSIÓN** Las órdenes disponibles, los objetivos de cada misión, la inteligencia artificial... sólo una pega: la estrategia está menos marcada.	89
PUNTUACIÓN FINAL	**90**

valoración

Si en su momento probasteis la versión para Xbox de «Rainbow Six 3», la calidad de la versión PS2 no os pillará con la guardia baja. Y es que el sistema de juego repleto de acción y con cierto toque estratégico, el amplio repertorio de órdenes, el control, los apartados técnicos y los nuevos modos a pantalla partida hablan por sí solos. Vale, sí, hay cosas que no nos han gustado demasiado (como que haya desaparecido un modo online), pero la verdad es que esto no es más que un pequeño fallo en un mar de aciertos.



polifónicos

Envía + un espacio > al TP31 y el código del tono 7494

llama al 806 52 60 48

BUSCATONOS PON EL TONO QUE SIEMPRE HAS QUERIDO EN TU MÓVIL. SI NO VES LO QUE BUSCAS ENVÍA TP31 + UN ESPACIO Y UNA PALABRA PARA LA BÚSQUEDA > AL 7494

TOP POLIFÓNICOS

84267 BULERIA — DAVID BISBAL
83808 HIMNO DE ESPAÑA — HIMNO
80726 NO WOMAN NO CRY — BOB MARLEY
84057 EN TU CRUZ ME CLAVASTE — CHENOA
83902 SON DE AMORES — ANDY Y LUCAS
83883 FRAGGLE ROCK — TELEVISION
82935 NOCHES DE BOHEMIA — NAVAJITA PLATEA
80096 PULP FICTION — FILM
80143 LA PANTERA ROSA — THEME
84094 HIMNO DE RIEGO — REPUBLICA
83655 THUNDERS TRUCK — ACDC
83675 FLIGHT 673 — DJ TIESTO
83599 PAPI CHULO — EL CHOMBO
80293 ITS MY LIFE — BON JOVI
83856 20 DE ENERO — LA OREJA DE VAN GOGH
80108 BENNY HILL — THEME
80002 LOSE YOURSELF — EMINEM
82124 ATLETICO DE MADRID — HIMNO OFICIAL
80093 EQUADOR — SASH
80298 MASTER OF PUPPETS — METALLICA
82123 ATHLETIC DE BILBAO — HIMNO OFICIAL
84034 UNO MAS UNO SON SIETE — FRAN PEREA
83918 WHERE IS THE LOVE — BLACK EYED PEAS
83786 DESENCHANTEE — KATE RYAN
84203 DOS GARDENIAS — LATIN LOVERS
80111 SWEET CHILD OF MINE — GUNS AND ROSES
80056 INSOMNIA — FAITHLESS
83809 GUARDIA CIVIL — HIMNO
84042 RATONCITOS COLORADOS — ANDY Y LUCAS
83814 SATISFACTION — BENNY BENASSI
81689 ROSAS Y ESPINAS — DAVID BISBAL
83863 FALLIN HIGH — SAFRI DUO
83604 LOCA — MALENA GRACIA
83658 STAR WARS — JOHN WILLIAMS
80065 FRIENDS — THEME
82004 A DIOS LE PIDO — JUANES
83914 NO ES LO MISMO — ALEJANDRO SANZ
82835 MIENTEME — D. BISBAL Y E. GADEL
81459 SMOKE ON WATER — DEEP PURPLE
82430 DEVUELVEME LA VIDA — ANTONIO OROZCO
80067 BELISSIMA — DJ QUICKSILVER
82740 MALDITO DUENDE — HÉROES DEL SILENCIO
80045 WITHOUT ME — EMINEM
84202 TELEFONO ANTIGUO — SONIDO
84201 VOGLIO VEDERTI DANZARE — PREZIOSO

83580 WEEKEND — SCOOTER
83477 HIMNO DE VALENCIA — COMUNIDAD VALENCIANA
80174 EXPEDIENTE X — TELEVISION
80014 JAMES BOND — FILM
84072 TANTO LA QUERIA — ANDY Y LUCAS
83933 ROSAS — LA OREJA DE VAN GOGH
81690 BYE BYE — DAVID CIVERA
81684 MUNDIAN TO BACH KE — PANJABI MC
84061 SHUT UP — BLACK EYED PEAS
82284 COLOR ESPERANZA — DIEGO TORRES
82190 BETIS — HIMNO OFICIAL
83585 LIBERTINE — KATE RYAN
80041 HEAVEN — DJ SAMMY FEAT. YARON
83834 LA ABEJA MAYA — TELEVISION
83885 NUMB — LINKIN PARK
80406 TAKE ON ME — A-HA
83290 SIN MIEDO A NADA — ALEX UBAGO & AMAIA
83661 AXEL F 2003 — DJ MURPHY BROWN
80137 ENTER SANDMAN — METALLICA
83850 LAS TAPITAS — ANUNCIO ONCE
81664 CHILDREN — ROBERT MILES
84215 BABY BOY — BEYONCE
83598 MARIPOSA TRAICIONERA — MANA
83258 SEVILLA F.C. — HIMNO OFICIAL
83642 NO TE ESCAPARAS — HOMBRES G
84226 CAFE DEL MAR — ENERGY 52
80078 BILLY JEAN — MICHAEL JACKSON
82364 CHIQUILLA — SEGURIDAD SOCIAL
82813 MI JEFE — MOJINOS ESCOZIOS
80197 SANDSTORM — DARUDE
83886 CAPRICHOSA — CHAYANNE
84216 LA COSTA DEL SILENCIO — MAGO DE OZ
84211 HIT THAT — THE OFFSPRING
83950 MOONLIGHT SHADOW — MIKE OLDFIELD
83797 MAS QUE NADA — TANGA GIRLS
83648 LA FAMILIA MUNSTER — TELEVISION
80131 BUFFY CAZAVAMPIROS — THEME
80217 I CAN´T GET NO SATISFACTION — ROLLING ST.
83650 SAINT ANGER — METALLICA
84266 MAY IT BE — EL SEÑOR DE LOS ANILLOS
84191 UNA NOCHE CON ARTE — EL ARREBATO
81685 TU ES FOUTU — IN-GRID
80336 MACGYVER — THEME
84213 TEQUILA — CAFE QUIJANO
80074 EL EQUIPO A — THEME

83873 GOING UNDER — EVANESCENCE
80321 UNFORGIVEN — METALLICA
84054 LA ESENCIA DE TU VOZ — ROSA
83609 VEN VEN VEN — SEX BOMB
80285 CHARLIE´S ANGELS — THEME
80195 ANGEL — THEME
83884 EL PRINCIPE DE BEL AIR — TELEVISION
80012 SK8TER BOI — AVRIL LAVIGNE
84035 GET BUSY — SEAN PAUL
80831 JAMMIN — BOB MARLEY
80023 AUSTIN POWERS — THEME
84204 IN THE SHADOWS — THE RASMUS
82361 CHIHUAHUA — DJ BOBO
81687 PUEDES CONTAR CONMIGO — OREJA DE V. G.

LO+PEDIDOS

82652 FIESTA PAGANA — MAGO DE OZ
83586 SOMEWHERE I BELONG — LINKING PARK
80025 THE SIMPSONS — THEME
80062 IN THE END — LINKIN PARK
83796 LA MADRE DE JOSE — EL CANTO DEL LOCO
84064 DARTH VADER MARCHA IMPERIAL — STAR WARS
83849 MOLINOS DE VIENTO — MAGO DE OZ
83584 BRING ME TO LIFE — EVANESCENCE
80043 THE TERMINATOR — FILM
80125 MORTAL KOMBAT — FILM
80269 FREESTYLER — BOMFUNK MCS
82172 BARCELONA — HIMNO OFICIAL
80024 THE MATRIX — FILM
80044 ROCKY — FILM
82380 DAME VENENO — LOS CHUNGUITOS
83188 REAL MADRID — HIMNO OFICIAL
84068 DU HAST — RAMMSTEIN
80017 MISION IMPOSIBLE — FILM
80001 IN DA CLUB — 50 CENT
80091 20TH CENTURY FOX — FILM
80239 FINAL COUNTDOWN — EUROPE
80277 NOTHING ELSE MATTERS — METALLICA
80150 BITTER SWEET SYMPHONY — THE VERVE
80472 EVERY BREATH YOU TAKE — THE POLICE
80642 ENJOY THE SILENCE — DEPECHE MODE
84067 EL EXORCISTA — CINE
83228 SAMBA ADAGIO — SAFRI DUO
82886 NI MÁS, NI MENOS — LOS CHICHOS
84090 TENGO — QUECO
83662 CRAZY IN LOVE — BEYONCE & JAY Z


TM
R:RACING
SHOEI
NGK SPARK PLUGS
R.Hayami
namco
R:RA


TM
R:RACING
SHOEI
NGK SPARK PLUGS
R. Hayami
namco

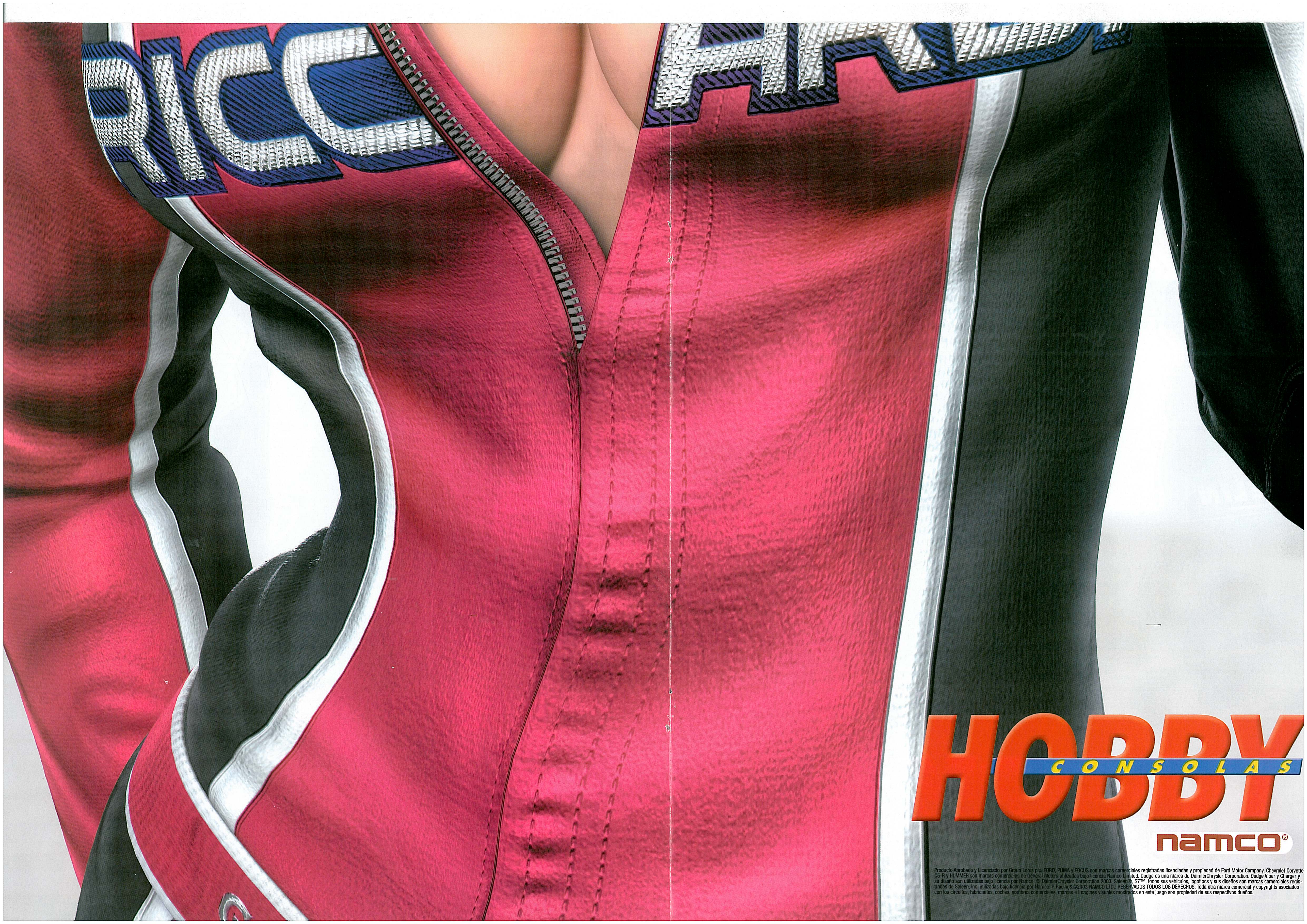

BOSCH
ICHELIN
MICHEL
HOBBY
CONSOLAS
namco®
Producto Aprobado y Licenciado por Group Lotus plc. FORD, PUMA y FOCUS son marcas comerciales registradas licenciadas y propiedad de Ford Motor Company. Chevrolet Corvette C5-R y HUMMER son marcas comerciales de General Motors utilizadas bajo licencia Namco Limited. Dodge es una marca de DaimlerChrysler Corporation. Dodge Viper y Charger y su diseño son utilizadas bajo licencia por Namco. © DaimlerChrysler Corporation 2003. Saleen®, S7™, todos sus vehículos, logotipos y sus diseños son marcas comerciales registradas de Saleen, Inc. utilizadas bajo licencia por Namco. R:Racing&©2003 NAMCO LTD., RESERVADOS TODOS LOS DERECHOS. Toda otra marca comercial y copyrights asociados con los circuitos, fabricantes, coches, nombres comerciales, marcas e imagines visuales mostrados en este juego son propiedad de sus respectivos dueños.

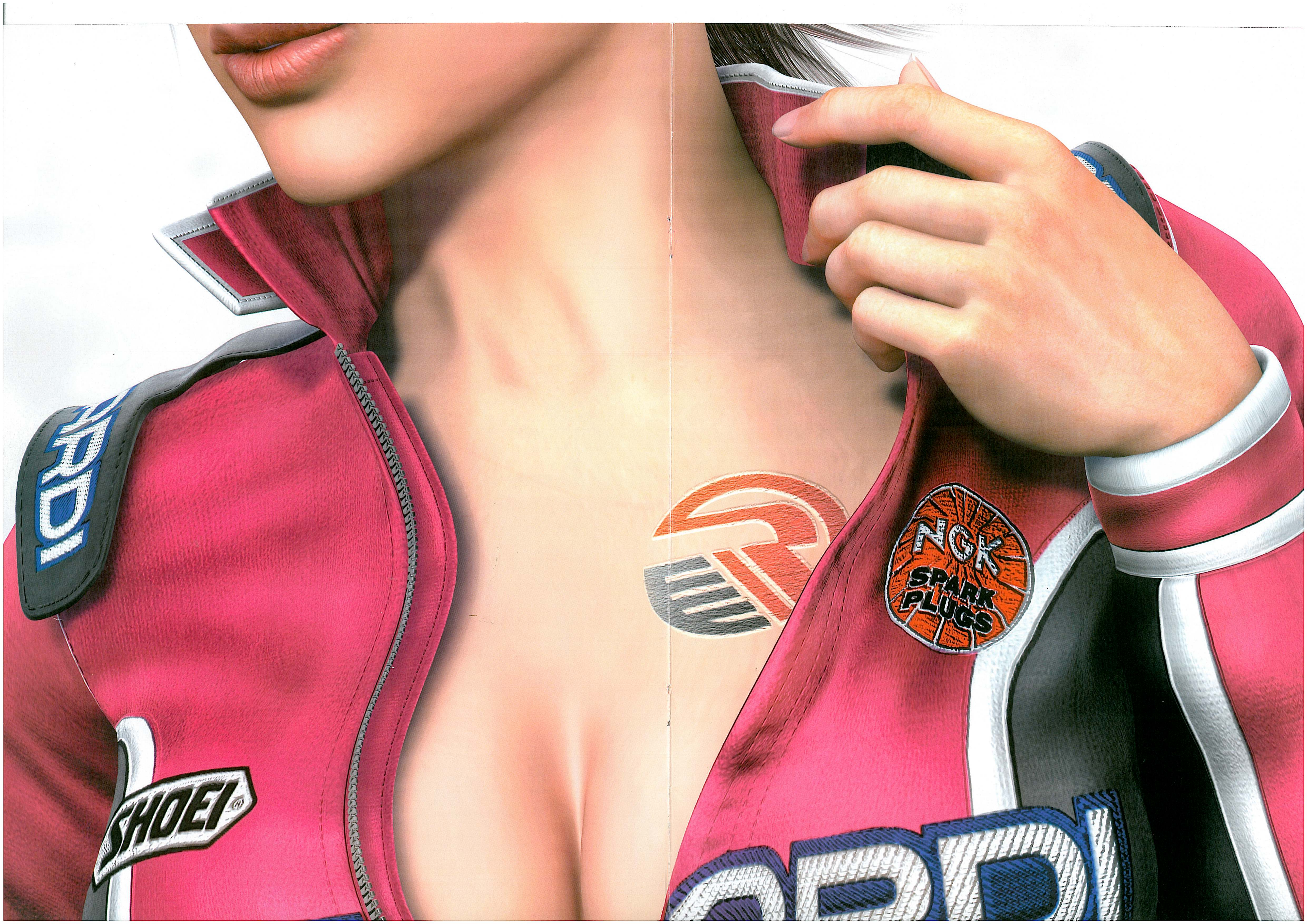


BOSCH
ALFA ROMEO
MICHELIN
MICHEL
HOBBY
CONSOLAS
namco®
Producto Aprobado y Licenciado por Group Lotus plc. FORD, PUMA y FOCUS son marcas comerciales registradas licenciadas y propiedad de Ford Motor Company. Chevrolet Corvette C5-R y HUMMER son marcas comerciales de General Motors utilizadas bajo licencia Namco Limited. Dodge es una marca de DaimlerChrysler Corporation. Dodge Viper y Charger y su diseño son utilizadas bajo licencia por Namco. © DaimlerChrysler Corporation 2003. Saleen®, S7™, todos sus vehículos, logotipos y sus diseños son marcas comerciales registradas de Saleen, Inc. utilizadas bajo licencia por Namco. R:Racing&©2003 NAMCO LTD., RESERVADOS TODOS LOS DERECHOS. Toda otra marca comercial y copyrights asociados con los circuitos, fabricantes, coches, nombres comerciales, marcas e imagines visuales mostrados en este juego son propiedad de sus respectivos dueños.



HOBBY
CONSOLAS
namco®
Producto Aprobado y Licenciado por Group Lotus plc. FORD, PUMA y FOCUS son marcas comerciales registradas licenciadas y propiedad de Ford Motor Company. Chevrolet Corvette C5-R y HUMMER son marcas comerciales de General Motors utilizadas bajo licencia Namco Limited. Dodge es una marca de DaimlerChrysler Corporation. Dodge Viper y Charger y su diseño son utilizadas bajo licencia por Namco. © DaimlerChrysler Corporation 2003. Saleen®, S7™, todos sus vehículos, logotipos y sus diseños son marcas comerciales registradas de Saleen, Inc. utilizadas bajo licencia por Namco. R:Racing&©2003 NAMCO LTD., RESERVADOS TODOS LOS DERECHOS. Toda otra marca comercial y copyrights asociados con los circuitos, fabricantes, coches, nombres comerciales, marcas e imagines visuales mostrados en este juego son propiedad de sus respectivos dueños.


RICC
HOBBY
CONSOLAS
namco®
Producto Aprobado y Licenciado por Group Lotus plc. FORD, PUMA y FOCUS son marcas comerciales registradas licenciadas y propiedad de Ford Motor Company. Chevrolet Corvette C5-R y HUMMER son marcas comerciales de General Motors utilizados bajo licencia Namco Limited. Dodge es una marca de DaimlerChrysler Corporation. Dodge Viper y Charger y su diseño son utilizadas bajo licencia por Namco. © DaimlerChrysler Corporation 2003. Saleen®, S7™, todos sus vehículos, logotipos y sus diseños son marcas comerciales registradas de Saleen, Inc. utilizadas bajo licencia por Namco. R:Racing&©2003 NAMCO LTD., RESERVADOS TODOS LOS DERECHOS. Toda otra marca comercial y copyrights asociados con los circuitos, fabricantes, coches, nombres comerciales, marcas e imagines visuales mostrados en este juego son propiedad de sus respectivos dueños.


NGK
SPARK PLUGS
SHOEI



SHOEI
NGK
SPARK PLUGS



fondos
en color para tu movil
o llama al
806 52 60 48
envía
MG31+
espacio y el codigo de tu fotofondo
al 7494
35365 45007 36518 36215 35935 37026 35542
REVOLUCION
2 llamadas perdidas de Bin Laden
Llamar
36164 35568 45015 36303 35221 35955 36036
3 llamadas perdidas estamos buscándolas
Encontrar
36236 36526 37221 36633 35563 36246 36445 36207
35178 35180 35181 35316 35392 35465 35478 35479 35495
35332 35439 37208 36244 35559 36912 36635 35819 37025
35936 35499 36916 36901 35429 35471 35204 35994 36281 36343
38170 35937 36487 36232 36648 36525 35492 37030 36904 36213
36224 36634 36283 36305 34598 36469 36325 36335 36483 36628
36155 35546 36213 36329 36326 35427 36103 35230 36337
5485 37177 35486 35482 36009 35934 35980 37023 36491 35236
35986 35516 36520 36455 37211 45009 35476 35028 37010
1 llamada perdida de tu amante
Llamar
36636 35213 35432 35435 35437 35450 35455 35459
Be Linux
36523 36903 36448 45037 36927 35252 36442 35502
I LOVE YOU
1 llamada perdida o un mensaje... no recuerdo
LICENCIA
SOCIEDAD GENERAL DE AUTORES Y EDITORES

■ AVENTURA DE ACCIÓN ■ ACCLAIM ■ 1 JUGADOR ■ CASTELLANO ■ 59,95 € (9.975 ptas.) ■ Lanz.: 6 de abril ■



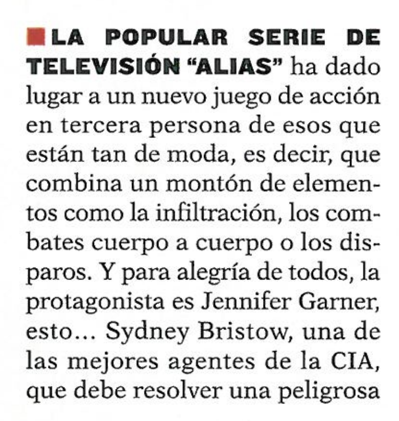
ESTA AVENTURA DE ACCIÓN está basada en la serie de TV del mismo nombre y nos ofrece un desarrollo que mezcla bastantes elementos, desde la infiltración a los combates. No es muy original, ¡pero sí divertida!

ESPÍA CON MEDIAS DE SEDA

ALIAS



Para convertirse en agente secreto no hace falta ser el tipo más duro sobre la faz de la Tierra. Sidney, la escultural protagonista de este juego, se va a encargar de demostrarlo.



■ **LA POPULAR SERIE DE TELEVISIÓN "ALIAS"** ha dado lugar a un nuevo juego de acción en tercera persona de esos que están tan de moda, es decir, que combina un montón de elementos como la infiltración, los combates cuerpo a cuerpo o los disparos. Y para alegría de todos, la protagonista es Jennifer Garner, esto... Sydney Bristow, una de las mejores agentes de la CIA, que debe resolver una peligrosa misión: pararle los pies a Arvin Sloane, un "lumbreras" tan poco original que ha planeado acabar con el mundo. ¡Será ingenuo!

Para conseguir nuestra meta debemos recorrer seis largos niveles que nos obligan a superar una serie de objetivos –muy variados, por cierto- que nos van dando sobre la marcha: colarnos en territorio enemigo sin ser vistos, piratear ordenadores e incluso sacar a un tipo de un manicomio son sólo algunas de las tareas a realizar. Y la verdad es que no es fácil, porque cada escenario está repleto de enemigos bien armados, cámaras de seguridad y toda clase de alarmas que nos complican la misión.

➔ **POR SUERTE, SIDNEY ES UNA CHICA PREPARADA,** y tiene a su disposición una buena colección de gadgets de lo más sofisticado, como rastreadores de ADN, gafas de visión térmica o discos duros portátiles que le hacen la vida más fácil. Aparte de estos "chismes", también podemos utilizar un buen número de armas, desde ametralladoras a cuchillos. ¡Esta chica se las apaña con cualquier cosa!

El desarrollo es realmente entretenido y casi siempre podemos elegir cómo llevar a cabo las misiones. Si optamos por ir en plan sigiloso tardaremos más







LA INFILTRACIÓN es uno de los mejores recursos con los que cuenta la protagonista para superar todas las misiones. Si logramos pasar inadvertidos nos resultará mucho más fácil pasarnos el juego. ¡Que no nos vean!



DISPARAR A LAS CÁMARAS DE SEGURIDAD es una buena idea para impedir que nos pillen, ¡y que salte la alarma!



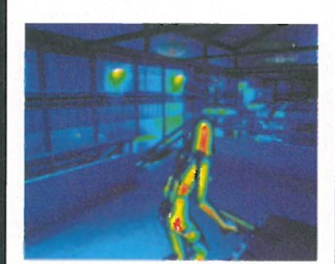
LA CALIDAD TÉCNICA que tiene el juego es muy alta. Los personajes parecen reales y los decorados son detallados.

¡QUÉ GAFAS TAN "GUAPAS"!

Sydney puede utilizar dos tipos distintos de gafas, unas de visión térmica y otras para detectar a los enemigos. Son una pasada.

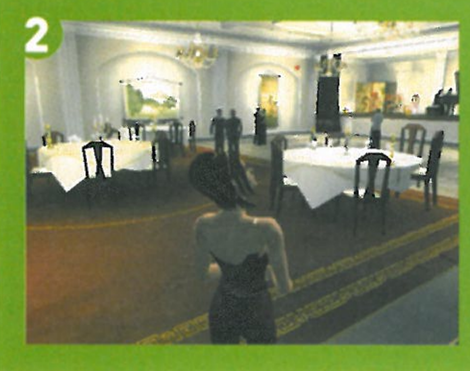


ESTA VISIÓN nos facilita la posición exacta de todos los enemigos que se encuentren dentro de un área determinada.



LAS GAFAS DE VISIÓN TÉRMICA son esenciales para poder movernos en la oscuridad.

2



3



DE PROFESIÓN, ESPÍA

Sydney debe estar preparada para solventar cualquier tipo de situación.

1. ACTUAR CON SIGILO es fundamental para que no la descubran. De esta manera esquivará a la mayoría de los enemigos y, de paso, ahorrará mucho tiempo y energía.

2. ESTUDIAR LOS DECORADOS Y LA POSICIÓN DE LOS GUARDIAS facilita mucho la elaboración de un plan a seguir.

3. ENTABLAR COMBATES debe ser nuestro último recurso. ¡Lo mejor es "salir por piernas" siempre que sea posible!

tiempo en superar las misiones, pero a cambio los enemigos apenas nos atacarán. Si por el contrario vamos con menos cuidado, progresaremos mucho más deprisa, pero nos arriesgamos a que nos apresen los guardias.

→NUESTRA LIBERTAD DE ACCIÓN ES TOTAL, y esto se debe a que Sydney es capaz de realizar una gran cantidad de acciones y movimientos diferentes, como ocultarse tres una pared para no ser vista, agarrarse a salientes de los escenarios o incluso rodar por el suelo para esquivar los disparos de los enemigos en los tiroteos. Y no os preocupéis por el control, pues es fácil de asimilar.

Además de esto, la aventura también nos plantea pequeños minijuegos que le aportan más gracia si cabe al desarrollo, como tener que adivinar los códigos de seguridad de los orde- ▸▸

SYDNEY →

ESTE IMPRESIONANTE BELLEZÓN se llama Sydney Bristow (es la actriz Jennifer Garner) y es una de las mejores agentes de la CIA.

DIVERTIDOS MINIJUEGOS

Además de tener que lidiar con guardas, cámaras de seguridad y demás obstáculos, nuestra chica debe resolver varios minijuegos muy divertidos. ¿Os atrevéis con ellos?



PARA PODER PIRATEAR UN ORDENADOR tenemos que darle bien al "coco" y tener suerte.



ABRIR CERRADURAS CON UNA GANZÚA es una de las tareas que más veces realizaremos.



ESQUIVAR LOS FOCOS no es nada fácil.



LA VARIEDAD DE ARMAS que podemos utilizar en increíble: ametralladoras, porras... ¡hasta manivelas si hace falta!



EL CONTROL de la protagonista es muy bueno y nos permite realizar un montón de movimientos y golpes con facilidad.



LAS MISIONES SON VARIADÍSIMAS: tan pronto pirateamos un ordenador como sacamos a personas de un manicomio.



LOS ESCENARIOS SON INTERACTIVOS y podemos hacer usar algunos de sus elementos, como esta silla de ruedas.

UNA TRAMA BIEN ELABORADA

EL ARGUMENTO DEL JUEGO ha sido escrito por los mismos guionistas de la serie de televisión, y se nota, porque la trama está muy bien llevada y nos mantienen en vilo hasta el final. Además, para enterarnos bien de todo, el juego incluye un buen número de secuencias de vídeo que se intercalan entre fase y fase, todas de una calidad excelente. ¡Disfrutad de la función!





DISFRACES

Sydney debe cambiar de aspecto de vez en cuando para pasar inadvertida y superar determinadas fases. Aunque... ¿acaso cree que así vestida no llamará la atención?

nadores que pirateamos o abrir cerraduras con una ganzúa. Por el contrario, los combates cuerpo a cuerpo contra los rivales son menos brillantes y, aunque no están mal del todo, cuando nos atacan varios adversarios a la vez resultan demasiado caóticos y se hace complicado saber a qué enemigo estamos encarando en cada momento. Por suerte, no es algo grave y no afecta al desarrollo del juego, pero se debía haber pulido un poco más. Sin embargo, lo que menos nos ha gustado de «Alias» es su duración, pues podemos terminar la aventura en unas doce horas como máximo. ¡La partida se nos ha hecho demasiado corta!

TÉCNICAMENTE EL JUEGO DA LA TALLA. Los escenarios son variados (visitamos lugares tan variopintos como Arabia Saudí, Río de Janeiro o Monte-



COMBATIR CONTRA LOS ENEMIGOS no es algo muy aconsejable. Lo mejor es intentar evitarlos, sobre todo cuando nos atacan un buen número de ellos. Si no somos muy buenos "repartiendo", acabaremos abatidos ante sus golpes.

«ALIAS» ES UNA AVENTURA DE ACCIÓN DIVERTIDA Y TÉCNICAMENTE BRILLANTE



LA AGILIDAD DE SYDNEY le permite realizar un montón de acciones, como trepar por tuberías o rodar por el suelo.



EN MOMENTOS DETERMINADOS podemos seguir la acción desde dos perspectivas a la vez para tener todo bajo control.

carlo) y muestran un nivel de detalle realmente alto. Los personajes no se quedan atrás y son fieles reproducciones de los actores que intervienen en la serie de televisión. El sonido también es excelente y las numerosas voces que aparecen en el juego han sido dobladas a nuestro idioma por los mismos actores de la serie, poniendo el colofón a una de las mejores aventuras de acción que han salido últimamente.

TECNOLOGÍA PARA ESPIAR

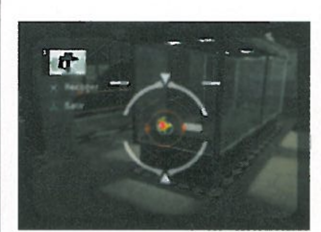
La vida de un espía no es nada fácil, y por eso se agradece ir equipados con lo últimos aparatos de tecnología punta. Nuestro amigo Marshall lo sabe, y por eso nos suministra unos utensilios que tan pronto nos permiten seguir el rastro de cualquier persona como "crackear" cualquier ordenador, por muy seguro que sea.



ESTE LÁSER nos sirve para dejar inutilizados determinados terminales electrónicos.



CON EL ANALIZADOR DE ADN podemos identificar a cualquier persona, esté viva... ¡o muerta!



ESTOS APARATOS neutralizan los sensores láser. Así no haremos saltar las alarmas.

NUESTRO VEREDICTO

lo mejor

- **EL DESARROLLO**, que es muy variado y realmente divertido.
- **LOS NUMEROSOS GADGETS Y ARMAS** que puede usar Sydney.
- **EL DOBLAJE A NUESTRO IDIOMA** es bueno de verdad.

lo peor

- **LA DURACIÓN**, pues las 6 fases se quedan cortas. Deberían haberlo suplido con un buen multijugador.
- **LOS COMBATES** no han terminado de convencernos del todo: son demasiado embarullados.

alternativas

El rey del espionaje sigue siendo Solid Snake y su **«Metal Gear Solid 2»**, que está disponible para las dos consolas. **«Splinter Cell»** también es una buenísima alternativa, y además la segunda parte sale este mismo mes, aunque sólo en Xbox. ¡Y tampoco os olvidéis de **«Mission Impossible»**, que no está nada mal!

GRÁFICOS Los escenarios son amplios, variados y gozan de un buen nivel de detalle, y los personajes son clavados a los de la serie de TV. **87**

SONIDO Los diálogos han sido doblados por los mismos actores de la serie. Además, la banda sonora se adapta bien a la acción. **92**

DURACIÓN Es el apartado más flojo del juego, pues las seis fases os durarán unas doce horas. Faltan más niveles o modos multijugador. **75**

DIVERSIÓN El desarrollo de juego es muy variado y atrapa de verdad. Además, tanto el control como la dificultad están bien ajustados. **88**

PUNTUACIÓN FINAL 87

valoración

Esta nueva aventura de acción basada en la popular serie de televisión nos ha causado una muy buena impresión gracias a lo variado de su desarrollo, a las posibilidades de su protagonista y a su más que interesante acabado técnico. Tan sólo se le puede poner una pega reseñable, y es que puede hacerse un poquito corto, sobre todo para los que ya hayan jugado a más de un título de este tipo. Aun así, «Alias» es un juego más que recomendable, tanto si sois seguidores de la serie de televisión como si no.

■ PLATAFORMAS ■ ACTIVISION ■ 1 JUGADOR ■ CASTELLANO (sólo PS2) ■ 59,95 € (9.975 ptas.) ■ Lanz.: Ya disponible ■ 3+







LA AVENTURA NOS RECLAMA

En el fondo, a Harry le mola lo de quedarse aislado en la selva, porque eso de que traten de comérselo unos indígenas forma parte de sus vacaciones soñadas.

1. **LOS PASAJEROS** del avión están repartidos por todo el mapa, y han quedado atrapados. Si les ayudamos, nos recompensarán con algún tesoro.
2. **LOS ENEMIGOS** van desde tribus de indígenas hasta gorilas o escorpiones, pero la receta es la misma para todos: una buena dosis de puñetazos.
3. **LOS SALTOS** ponen a prueba lo duchos que somos con el mando.



LA EDAD NO ES PROBLEMA para ir de aventuras. Mirad a Harry, que es todo un veterano, pero sigue jugándosela por un buen tesoro.

UNA DE LÍOS... Y LIANAS

PITFALL THE LOST EXPEDITION

Si tenéis pensado salir de viaje en los próximos meses, no olvidéis llevar en la maleta vuestro equipo de explorador, porque nunca sabe uno cuándo puede quedarse tirado en plena jungla.

HARRY

Este aventurero tan intrépido debutó hace ya veinte añitos en Atari 2600. Ahora se quiere dar a conocer a los jugones de la nueva generación.

■ **MUCHOS SON LOS OSADOS AVENTUREROS** que han pasado por las consolas, unos procedentes del cine, como Indiana Jones, y otros de "producción propia", como Pitfall Harry. Estos dos comparten precisamente unas cuantas cosas además de la veteranía, porque a ambos les encanta jugarse el pescuezo en busca de tesoros. Y eso es ni más ni menos lo que hace Pitfall Harry en su nueva aventura plataformera, en la que debe encontrar a los pasajeros de un avión estrellado en la jungla, al tiempo que revela un antiguo misterio acerca de... bueno, eso lo tendréis que descubrir vosotros solitos tras superar innumerables zonas de saltos y puzzles, y noquear a algún que otro indígena.

→ **NUESTRAS HABILIDADES VAN CRECIENDO** a lo largo de la aventura, pues empezamos con las más básicas (saltar, nadar, colgarnos de las lianas), y luego vamos ganando otras tan útiles como escalar, correr sobre brasas ardientes, etc., todas muy fáciles de realizar. Aun así, también tenemos que echar mano de nuestro "arsenal" de herramientas: una balsa, una máscara antigas, dinamita... A medida que "mejoramos" a nuestro personaje debemos regresar a zonas an-





LAS COSAS SE PONEN FEAS a medida que nos acercamos al final de la historia, sobre todo con enemigos así...



HAY TIEMPO PARA TODO a lo largo de la aventura, hasta para ligar con una guapa indígena. ¡Qué romántico!



COLGARSE DE LA LIANAS es solo una de las habilidades de Pitfall, que se pasa saltando gran parte de la aventura en busca de tesoros





LA MOCHILA ES LA CLAVE

Sí, ya sabemos que Harry es muy habilidoso, pero hay veces que para llegar a un pasadizo no es suficiente con eso. Veamos qué llevamos dentro de la mochila... ¡pero bueno, si está más llena que El Corte Inglés en rebajas! Así no se nos resiste nada.



LA ANTORCHA nos sirve para iluminar los lugares oscuros, espantar a los murciélagos y encender unas cuantas mechas.



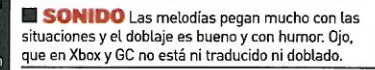
LA HONDA no es para montar en ella, sino para lanzar piedras a objetos o enemigos. No es un rifle de francotirador, pero vale.



EL ESCUDO sirve para que el cielo no caiga sobre nuestras cabezas... y para protegernos de muchos ataques enemigos.

teriores para abrir algún camino que antes estaba cerrado, algo que puede hacerse pesado, pero logra que el desarrollo sea mucho más que saltar de un sitio a otro y recoger tesoros. ¡Además, hay recompensas tan apetecibles como desbloquear los «Pitfall» originales! Y aunque su apartado gráfico no llega a la categoría de sobresaliente, resulta de lo más convincente y redondea un juego pero que muy recomendable.

NUESTRO VEREDICTO



lo mejor

- **LAS HABILIDADES** que vamos ganando a medida que avanzamos en la aventura. ¡Hacemos de todo!
- **EL CONTROL,** que es siempre sencillo y preciso, a pesar de todas las acciones e ítems que usamos.

lo peor

- **TENER QUE VOLVER ATRÁS** para abrir los caminos que antes estaban bloqueados es aburrido.
- **LOS MINIJUEGOS** no brillan demasiado y sólo podemos jugarlos estando en una zona determinada.

alternativas

En PS2, entre otros, quedarían por encima de él **«Jak & Daxter»** y **«Sly Raccoon»**, ambos con una acertada mezcla de géneros y un gran apartado gráfico. En GameCube es **«Mario Sunshine»** quien sigue "partiendo el bacalao", aunque **«Rayman 3»** está a un nivel muy similar al de este «Pitfall», tanto en la consola de Nintendo como en Xbox.

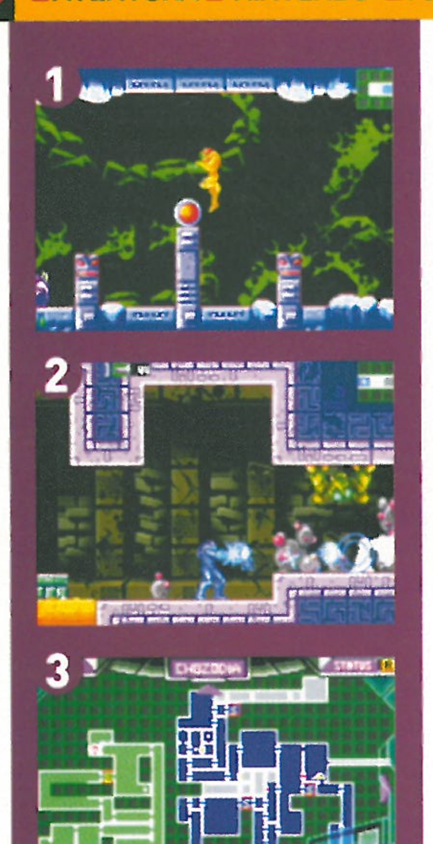
- **GRÁFICOS** Los escenarios son sólidos y variados, aunque algo vacíos, y mola el diseño de los personajes. Falla algún efecto, como el del agua. **82**
- **SONIDO** Las melodías pegan mucho con las situaciones y el doblaje es bueno y con humor. Ojo, que en Xbox y GC no está ni traducido ni doblado. **87**
- **DURACIÓN** Dura unas 14 horas, pero gana si le añadimos la opción de volver a por tesoros para lograr el 100 % y de jugar a los «Pitfall» originales. **83**
- **DIVERSIÓN** El clásico estilo de plataformas aventureras nos convence, y la posibilidad de ganar nuevos ítems y habilidades engancha de veras. **86**

PUNTUACIÓN FINAL 84

valoración

Cuando los fans de este clásico oyeron que se iba a pasar a la nueva generación, temblarían de miedo por si se "ensuciaba" el nombre de Pitfall Harry. Pueden estar tranquilos, pues el juego no sólo conserva intacto el carisma del personaje sino que además lo sitúa en un puesto destacado en su género. Su ambientación y la dinámica de sumar más y más habilidades enganchan al jugador desde el principio, y hacen que algunos defectos (como tener que recorrer las mismas zonas varias veces) no "canten" mucho a la postre.

■ AVENTURA ■ NINTENDO ■ 1 JUGADOR ■ CASTELLANO (textos) ■ 44,95 € (7.479 ptas.) ■ Lanzamiento: 8 de Abril ■ 





ESTA ABSORBENTE AVENTURA tiene lugar en Zebes, un planeta repleto de aliens con los que hay que acabar. ¡No dejéis ni uno en pie!

EL REGRESO DE LOS ALIENS

METROID ZERO MISSION

Por si todavía hay alguien que dude sobre la existencia de alienígenas, aquí le mostramos una prueba: ¡en esta aventura hemos encontrado decenas de ellos!

SUPERVIVENCIA ESPACIAL

Samus Aran debe acabar con la amenaza alienígena en un lejano planeta llamado Zebes. Su misión no es nada sencilla.

1. **EXPLORAR** a fondo los decorados es fundamental para descubrir nuevas armas, habilidades y secretos. Hay un montón de ellos, así que buscad bien.
2. **ELIMINAR A LOS ALIENS** es la tarea básica que debe realizar Samus. Hay una gran variedad de bichos en Zebes.
3. **CONSULTAR EL MAPA** es vital para no perderse. ¡Y es que el tamaño de los mapeados es realmente gigantesco!



SAMUS

Esta cazarrecompensas ya se ha dejado ver en casi todas las consolas de Nintendo protagonizando geniales aventuras. Es toda una heroína.

■ **LA SAGA DE AVENTURAS ESPACIALES** más popular de Nintendo regresa a la portátil para demostrar que sigue siendo una de las mejores que existen. «Metroid Zero Mission» es un remake del primer capítulo de la serie (que vio la luz en la consola NES hace más de 15 años), al que se ha añadido un número impresionante de mejoras para hacerlo aún más atractivo, como nuevas habilidades y armas, niveles inéditos y una acabado gráfico de lujo.

Al pie del cañón (y nunca mejor dicho) sigue la cazarrecompensas Samus Aran, que debe eliminar a una plaga de aliens que merodean por la galaxia. Por delante tiene siete enormes mundos bien ambientados, repletos de enemigos y trampas, donde le esperan tareas como explorar a fondo los decorados, superar secciones de plataformas, infiltrarse en una nave alienígena y, por si fuera poco, eliminar a varios jefes finales. Vamos, que menos tender la colada hace casi de todo para cumplir su misión.

LAS HABILIDADES QUE SAMUS PUEDE REALIZAR son innumerables, al igual que el arsenal que llega a emplear durante la aventura. Y es que esta intrépida heroína es capaz de trepar





LA MEZCLA DE GÉNEROS como la acción, la exploración o los saltos es una de las muchas cualidades de este juego.



LA INTELIGENCIA ARTIFICIAL de algunos enemigos es fabulosa. ¡Los hay que nos persiguen por todo el mapeado!



LA AMBIENTACIÓN de los siete grandes escenarios es magistral. Además los gráficos también rayan a buen nivel.



LOS JEFES FINALES cuentan con un diseño (¡y tamaño!) alucinante. Y os aseguramos que son muy duros, los muy...

¡QUÉ BONUS TAN MAJOS!

SI LOGRÁIS ACABAR LA AVENTURA podréis disfrutar del «Metroid» original de NES. ¡Es todo un reto!



LA GALERÍA DE IMÁGENES puede ser desbloqueada si conectáis este cartucho al juego «Metroid Fusion».

PREPARADA PARA TODO

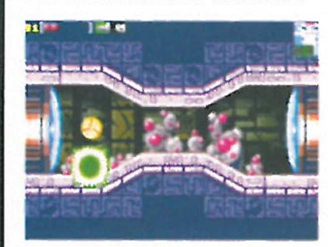
La protagonista de la aventura lleva enfundada una armadura durante casi todo el juego. Este traje especial puede además ser equipado con un amplio abanico de habilidades y armas. ¿Queréis verlos?



PODEMOS CONGELAR a los enemigos para subirnos a ellos y así alcanzar zonas de los escenarios inaccesibles.



LOS MISILES son una de las armas más utilizadas por la cazarrecompensas. Hay dos clases diferentes de este arma.



HACERSE BOLA es la habilidad más peculiar que posee Samus. Además en esta posición puede plantar poderosas bombas.

por las cornisas, lanzar misiles o incluso hacerse una bola para alcanzar zonas del escenario que en un principio nos parecían inaccesibles. ¡Impresionante!

Todo lo que os hemos dicho hace de «Metroid Zero Mission» un juego variado, largo e interesantísimo de principio a fin, que no debéis perderos por nada del mundo. ¡Incluso merece la pena comprarse una GBA para disfrutar de esta pequeña joya! HC

NUESTRO VEREDICTO

lo mejor

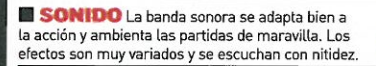
- **EL DESARROLLO,** que mezcla de manera ejemplar una buena cantidad de estilos diferentes.
- **LOS PODERES DE SAMUS,** que la convierten en una de las heroínas virtuales más versátiles.

lo peor

- **NO RESULTA DEL TODO ORIGINAL,** pues al ser un remake la aventura pierde algo de frescura.
- **PODRÍA SER AÚN MEJOR TÉCNICAMENTE,** por decir algo, pues entonces sería el no va más.

alternativas

La más clara es la aventura anterior de Samus, **«Metroid Fusion»**, que cuenta con un desarrollo idéntico y un nivel de calidad igual de elevado. Por otra parte la saga **«Castlevania»** (ya han aparecido tres entregas en la portátil) también tiene una mecánica de juego muy similar, aunque en lugar de aliens los rivales son vampiros.



- **GRÁFICOS** El tamaño de los decorados es increíble y están muy bien recreados. El modelado de los personajes también nos ha convencido. **87**
- **SONIDO** La banda sonora se adapta bien a la acción y ambienta las partidas de maravilla. Los efectos son muy variados y se escuchan con nitidez. **86**
- **DURACIÓN** La aventura es bastante larga y además la dificultad está bien ajustada. Además al acabar el juego se desbloquea el «Metroid» original. **93**
- **DIVERSIÓN** La variedad de género acaba por atraparnos sin remedio, el control es una delicia y las habilidades de Samus Aran son una pasada. **94**

PUNTUACIÓN FINAL 93

valoración

Este genial aventura se convierte en una de las mejores que podéis disfrutar en la portátil de Nintendo gracias a un desarrollo tan variado como absorbente. Además la protagonista da mucho juego, el control es muy bueno y la ambientación logra meternos de lleno en la aventura. Vamos, que este juego lo tiene todo. Si probasteis «Metroid Fusion» ya sabéis lo que podéis esperar de esta genial aventura. Si no es el caso, no sabéis lo que os estáis perdiendo. ¡¡Samus mola tanto como Mario o el propio Link!!

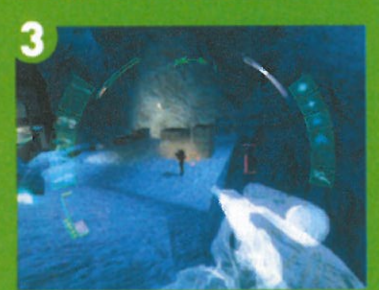



JOSÉ MANUEL MARTÍNEZ

■ SHOOT'EM UP ■ EIDOS ■ 1 JUGADOR ■ CASTELLANO ■ 59,95 € (9.975 ptas.) ■ Lanzamiento: Ya disponible ■ 16+







DISPAROS Y MUCHO MÁS

A lo largo del juego, Alex D. no sólo tiene que afinar su puntería sino que también debe resolver puzzles, investigar y hasta mejorar si cabe sus ya de por si sobrehumanas habilidades.

1. **INVESTIGAR** los lugares mas sórdidos es el primer paso para cumplir cada misión. La conversación con los personajes resulta esencial.
2. **ACTUAR** una vez localizado y estudiado el objetivo es el siguiente paso. La forma la elegís vosotros: a tiro limpio o avanzando con sigilo
3. **INSTALAR** las biomodificaciones nos sirve para acceder a nuevas funciones que nos permiten mejorar nuestra fuerza, capacidad de sigilo y puntería. ¿Qué tal este camuflaje térmico?



LA ACCIÓN y los toques de rol se unen en este juego, donde nuestras acciones deciden quién está con nosotros... y quién es el enemigo.





EL ASPECTO GRÁFICO del juego es notable, sobre todo por la recreación de los interiores y los efectos de luz en tiempo real provocados por las mas de 20 armas (a cada cual mas salvaje) Para los mas pacíficos, la infiltración sera la mejor opción a utilizar.

LA GUERRA MÁS "LIBERAL"

DEUS EX: INVISIBLE WAR

¿Presumís de buena puntería? Pues felicidades chicos, pero eso no os bastará para salir victoriosos de esta guerra "invisible".

■ **LA BATALLA CONTRA EL TERRORISMO** es todo un filón para los creadores de juegos. Mirad el nuevo «Deus Ex», que nos lleva al año 2074 y nos pone en el papel de Alex D., un miembro de una academia que lucha contra estas amenazas terroristas. Lo que encontramos después es un ambicioso shooter subjetivo que mezcla acción, rol y sigilo a partes iguales, y nos propone recorrer extensos y detallados escenarios con una libertad de acción total, mientras cumplimos las misiones que nos encargan distintas organizaciones.

→ **LOS OBJETIVOS VARÍAN SEGÚN LA HERMANDAD** a la que sirvamos. Por ejemplo, tenemos que decidir qué hacer con un mismo objetivo que dos o más facciones quieren, y es que todas nuestras acciones influyen de un modo u otro en el futuro inmediato de nuestro personaje en este universo "ciberpunk". Para la supervivencia contamos con los "Biomods" que mejoran las capacidades de Alex D. dándole invisibilidad, mayor fuerza, etc, y con 20 armas que usamos siempre que no optemos por usar el sigilo. El juego es difícil, y no está doblado, pero su desarrollo no lineal y la complejidad de su "mundo alternativo" nos han parecido interesantísimos. HC

NUESTRO VEREDICTO

■ GRÁFICOS	87
■ SONIDO	80
■ DURACIÓN	89
■ DIVERSIÓN	89

Valoración: Tras la apariencia de un simple shooter subjetivo se esconde una interesante mezcla de acción intensa y rol, con una libertad de acción que hace que no haya dos partidas iguales.

PUNTUACIÓN FINAL 88

OCIOMOVIL5354

descárgate lo último en www.ociomovil.com

logos



COMO BAJARTE UN LOGO:
Envía un mensaje al **5354** con el texto **LOGOHBY** seguido de un espacio y la referencia del logo que quieras.
Ej: LOGOHBY COUNTER2

postales

fernando2 · matrix2 · coche4
futbol · japon · playboy
muerdo · perro · pirata3
aigor · avion · samurai

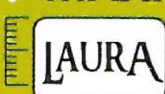
COMO BAJARTE UNA POSTAL:
Envía un mensaje al **5354** con el texto **POSTALHBY** seguido de un espacio y la referencia de la postal que quieras.
Ej: POSTALHBY PERRO

nombres

modelo 2 · modelo 3 · modelo 7
modelo 9 · modelo 12 · modelo 13
modelo 16 · modelo 17 · modelo 20

COMO BAJARTE TU NOMBRE AL MÓVIL:
Envía al **5354** el texto **NOMBREHBY** seguido de un espacio y el texto o nombre que quieras junto con el número del modelo elegido. **Ej: NOMBREHBY LAURA12**

MAXInombres



¿Quieres tener tu nombre más grande? Envía al **5354** el texto **NOMBREGHBY** seguido de un espacio y el texto o nombre que quieres junto con el número del modelo elegido (VER modelos de NOMBRES).
Ej: NOMBREGHBY LAURA20

salvapantallas



COMO BAJARTE UN SALVAPANTALLAS:
Envía un mensaje al **5354** con el texto **FOTOHBY** seguido de un espacio y la referencia de la foto que quieras. **Ej: FOTOHBY EVIL01**

salvapantallas animados

avion2 · alien · matrix · japon · f1 · toro
tiburon · pirata · robot · mono · hala2 · visca

COMO BAJARTE UN SALVAPANTALLAS ANIMADO:
Envía un mensaje al **5354** con el texto **ANIMADOHBY** seguido de un espacio y la referencia del animado que quieras. **Ej: ANIMADOHBY MATRIX**

tonos y polifónicas

actualidad

	ref.
Hit that/The Offspring	hit
Bulería/David Bisbal	buleria
Toxic/Britney Spears	toxic
Me, myself and I/Beyonce	myself
La chica de la habitación de.../Fran Perea	allado
Life for rent/Dido	rent
La costa del silencio/Mago de Oz	costa
Bad day/REM	bad
Olvídate de mi/Iguana Tango	olvidate
Get busy/Sean Paul	busy
He sido tan feliz contigo/Alejandro Sanz	contigo
Fallin high/Safri Duo	fallin
Tardes negras/Tiziano Ferro	tardes
Te quise tanto/Paulina Rubio	quise
La brisa/Queco	brisa
Bailar en tu boca/Los Caños	bailar
Deseos de cosas imposibles/La Oreja...	deseos
Saoke/Junior	saoke
Re-offender/Travis	travis

top



Fuente de energía/Estopa	fuente
Shut up/Black Eyed Peas	shut
La rosa de los vientos/Mago de Oz	vientos
Ya nada volverá a.../El Canto...	yanada
Soy lo que me das/Chenoa	soy
Fortune Faded/Red Hot Chili Peppers	redhot
Los Simpsons	simpsons
El Señor de los Anillos	anillos
The Champion League	league
In the shadow/Rasmus	rasmus

rock

¡Qué sonrisa tan rara!/Extremoduro	rara
Agradecido/Rosendo	agradecido
El lobo se espanta/Fito y los Fitipaldis	lobo
Gaia/Mago de Oz	gaia
Víspera de todos los santos/Los Suaves	vispera
Satisfaction/Rolling Stones	satisfaction
Light my fire/The Doors	myfire
You know you are right/Nirvana	know
Sweet child 'o mine/Guns & Roses	child
Cannabis/Ska-P	cannabis
We will rock you/Queen	rockyou
Camino de la cama/Siniestro Total	cama
Start me up/Rolling Stones	start
Seek & Destroy/Metallica	seek

cine y tv

	ref.
Los Serrano	serrano
Superman	superman
Rocky	rocky
Terminator	terminator
Los Lunnis	lunnis
Desafío total	desafio
Blade	vampiro
Benny Hill	benny
Superdetective en Hollywood	superdetective
El coche fantástico	kitt
Austin Powers	austin
Gladiator	gladiador
James Bond	bond
Shrek	shrek
Matrix Revolutions	mavras
Aquí no hay quien viva	viva
Shin Chan	shinchan
Rasca y Pica/Los Simpsons	rasca
Futurama	futurama
El equipo A	equipoa
La Pantera Rosa	pantera
Los Picapiedra	picapiedra
Los Ángeles de Charlie	charlie
Misión Imposible	mision
Siete vidas	siete
South Park	south
Bring me to life/Daredevil	bring
Star Wars	starwars
S.W.A.T	swat

himnos

Real Madrid	madrid
Centenario Real Madrid	centenario
Barcelona	barcelona
Deportivo	depor
Valencia	valencia
Atlético de Madrid	atletico
We are the champions	champions

COMO BAJARTE UNA MELODÍA:
Envía un mensaje al **5354** con el texto **TONOHBY** para bajarte un tono y **POLIHBY** para bajarte una melodía polifónica, seguido de un espacio y la referencia de la melodía elegida.
Ej: TONOHBY ANILLOS o bien **POLIHBY SHUT**

LOGOLIGA

Lleva los colores de tu equipo en tu móvil



Envía al **5354** un mensaje con el texto **LOGOLIGAHBY** seguido de un espacio, el código numérico de los colores que te gusten otro espacio y tu nombre o apodo seguido de otro espacio y el número del dorsal que quieres que aparezca en tu móvil.

Ej: Si quieres el fondo del Madrid con el nombre Sergio y el dorsal 23 envía LOGOLIGAHBY 14 SERGIO 23

sonidos reales

Ahora puedes con **SONOCLIP**. Son tonos de sonidos reales en exclusiva para tu móvil: animales, ambientes, efectos especiales, cortes musicales...

Envía **SONOHBY** al **5354** seguido de un espacio y el **SONOCLIP** que deseas.
Ej: **SONOHBY CABALLOS**

sonoclips disponibles

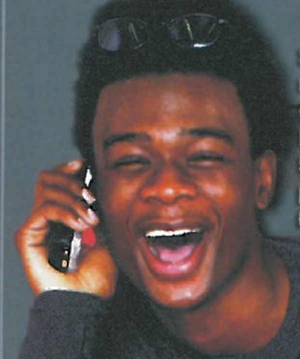
ovejas	tarzan	hiphop
atasco	caballos	police
gatitos	cerdos	gallos
aliens	house	perros
gol	campeones	coches
selva	patos	grito
claxon	moscas	ranas
bebes	morse	vacas

MOVILES COMPATIBLES: Nokia 3200, 3600, 3600, 3650, 5100, 6220, 6230, 6600, 6610, 7650, N-Gage. Sony-Ericsson T68i, T300, P800, P802, T310- Philips Fisio 820, 825. Siemens S55, SX1, M55, MC60 - Sagem myX-6. Samsung D700. Motorola A920. Benq P30. Alcatel One Touch 535 y 735



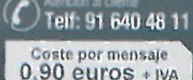
me parto de risa

La forma más graciosa de vacilar



Si quieres que alguien reciba una llamada (anónima) a carcajada limpia, envía **RISAHBY** al **5354** y demuestra que por algo eres el MÁS GRACIOSO

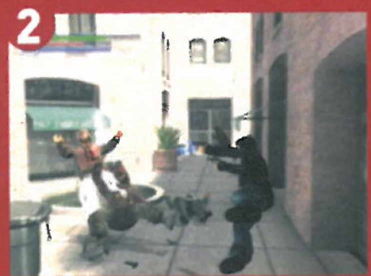


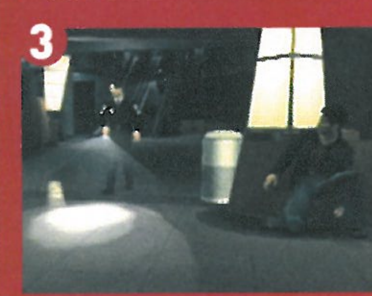


Coste por mensaje 0,90 euros + IVA

■ ACCIÓN ■ SONY ■ 1 JUGADOR ■ CASTELLANO (textos) ■ 59,99 € (9.981 ptas.) ■ Lanzamiento: 14 de abril ■ 16+









EN ESTE JUEGO DE ACCIÓN debemos luchar, disparar, infiltrarnos, huir... ¡y todo sólo para darle una carta a la hija de nuestro jefe!

PELEAR ES UN HONOR

Los orientales siempre han llevado el tema del honor muy a rajatabla, así que cuando nuestro jefe nos "hace el honor" de encasquetarnos su última voluntad, movemos cielo y tierra hasta conseguirlo. Fijaos:

1. **LAS PELEAS** no son ningún problema para nosotros, ya que utilizando nada más que el stick derecho podemos golpear en todas las direcciones.
2. **LOS TIROTEOS** son algo más peliagudos, pero no hay nada que un poco de puntería, mucho tiempo bala y munición infinita no pueda solucionar.
3. **EL SIGILO** es nuestro aliado en más de una fase, así que a veces debemos tener mucho cuidado para evitar que los guardias nos descubran.

CUESTIÓN DE PALOS

CUESTIÓN DE HONOR

Primero fue Bruce Lee, después lo hizo Jackie Chan... ¿de verdad pensabais que Jet Li nunca iba a protagonizar su propio juego de acción?

■ **SI VUESTRO JEFE OS ENDOSA SU ULTIMA VOLUNTAD** tenéis un serio problema: primero, porque podéis ir pensando en buscar un nuevo curro, y segundo porque seguro que la tarea no es nada sencilla. Si no nos creéis preguntadle a Kit Yun, el protagonista de este juego de acción en tercera persona, que debe enfrentarse a toda una banda criminal. Pero tranquilos, porque para sobrevivir Kit cuenta con nuestra inestimable ayuda, un dominio de las artes marciales a la altura del mismísimo Jet Li (el actor que le ha prestado sus movimientos), una puntería infalible con la que hacer frente a las fases de tiroteos y unas dotes para el sigilo muy útiles cuando no conviene llamar la atención.

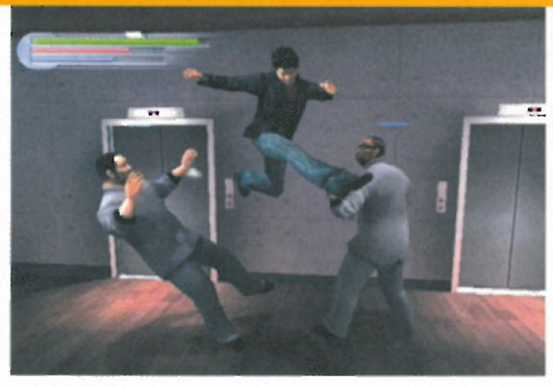
→ **EL CONTROL RESPONDE BASTANTE BIEN** durante los 63 niveles del juego, y aunque quizá cojea un poco en los tiroteos por todos los botones que hay que pulsar, en el resto resulta la mar de cómodo: con el stick derecho marcamos la dirección de nuestros golpes y con R1 y L1 esquivamos los ataques enemigos y realizamos acciones especiales, como pegarnos a un muro o golpear a alguién contra una mesa.

→ JET LI

Este actor oriental, que se dio a conocer en nuestro país por su papel de malo en "Arma Letal 4", ha prestado sus movimientos al protagonista de «Cuestión de Honor». ¡Le van a venir de maravilla!







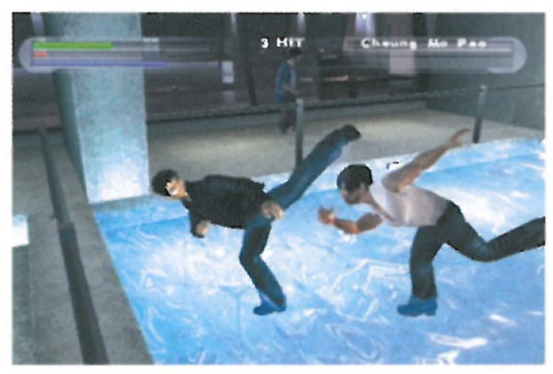
LAS PELEAS no nos dejan ni un segundo de descanso, y lo más habitual es vernos las caras con más de un enemigo.

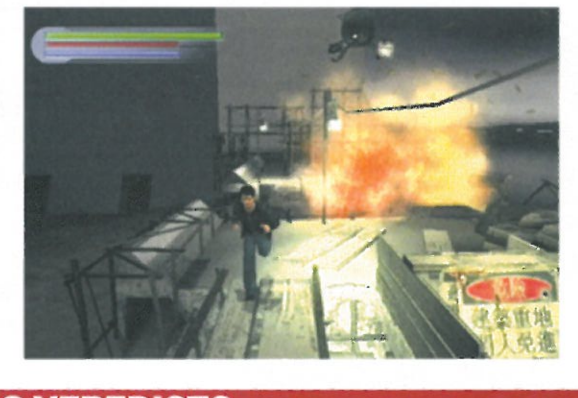


SITUACIONES TAN FRENÉTICAS como huir de un infalible francotirador se suceden a lo largo de nuestra aventura.



EL CONTROL es muy sencillo, ya que basta con un stick y dos botones para realizar todos los ataques: patadas, puñetazos, llaves, agarrones...





EL ARTE DE LA LUCHA

Las peleas multitudinarias son el alma de «Cuestión de Honor» y en todas ellas nos toca lidiar con varios enemigos a la vez. Para ello contamos, no sólo con un control muy ajustado, sino también con un amplio abanico de golpes. Mirad estos ejemplos:



NUESTROS ATAQUES están a la altura de los que realiza Jet Li en sus pelis: patadas voladoras, puñetazos increíbles, llaves...



PODEMOS USAR ARMAS, desde bates o llaves inglesas, hasta otras más cotidianas como una resistente silla de metal.



LOS GOLPES ESPECIALES, que se realizan pulsando un botón, son correr por la pared, ahogar a un malo, ¡y hasta abrasarle!

Personajes y escenarios lucen muy bien, pero el juego termina siendo muy repetitivo (todas las fases son prácticamente iguales), y además las animaciones no resultan todo lo fluidas y espectaculares que cabría esperar. Pero a pesar de no ser un juego rompedor, los niveles de acción son tan altos que de principio a fin parece que estamos viviendo una película "Made In Hong-Kong". Y de eso se trataba, ¿no?

NUESTRO VEREDICTO

lo mejor

- **LA ACCIÓN INTENSA:** peleas de artes marciales, tiroteos salvajes, persecuciones... ¡parece una peli!
- **EL CONTROL** responde muy bien en las peleas: podemos golpear en cualquier dirección con el stick.

lo peor

- **ES REPETITIVO** y al final todas las fases terminan por parecernos iguales con diferente escenario.
- **LA DURACIÓN** no es como para tirar cohetes: el juego dura menos de 10 horas y los extras son escasos.

alternativas

Si buscáis un juego parecido a «Cuestión de Honor», **«Dead to Rigths»** no sólo resulta más divertido, sino que además es muy, muy variado. **«Enter the Matrix»** tampoco está mal y también busca la acción pura y dura. Pero si buscáis un juego de acción molón, variado y bastante más profundo que este, probad con **«True Crime»** y ya veréis.

- **GRÁFICOS** Los escenarios y los personajes están bastante bien, aunque las animaciones del protagonista podrían ser más espectaculares. **80**
- **SONIDO** La banda sonora es buena, y los efectos de sonido no se quedan atrás, pero lo mejor es que está doblado a nuestro idioma. **82**
- **DURACIÓN** El juego dura unas 10 horas, y lo malo es que los extras que podemos desbloquear se reducen a vídeos y a dos personajes ocultos. **75**
- **DIVERSIÓN** La acción es muy intensa y el control responde bien, pero eso no evita que al final el juego termine siendo bastante repetitivo. **78**

PUNTUACIÓN FINAL 78

valoración

«Cuestión de Honor» no es un juego como los demás, sino que parece una auténtica película de acción. Empezando por el planteamiento (vengar la muerte de nuestro jefe) y terminando por el desarrollo de cada fase, que alterna peleas salvajes, tiroteos, niveles de infiltración e incluso frenéticas persecuciones, todo parece sacado de una película de cine. La pega es que, como el desarrollo resulta algo repetitivo y además el juego no es tan espectacular como nos habría gustado, el resultado final, sin ser malo, no es tan rompedor.

■ SHOOT'EM UP ■ WANADOO ■ 1 - 4 JUGADORES ■ CASTELLANO (textos) ■ 49,95 € (8.311 ptas.) ■ Lanz.: 31 de marzo ■ 16+ 









DISPARAR SIN PREGUNTAR es la mejor manera de conseguir nuestro objetivo. Los enemigos no son muy inteligentes, pero están muy bien armados.

GUERRA TOTAL

Sin duda el mayor logro de «Ironstorm» es su cuidada ambientación, que mezcla las dos Guerras Mundiales:

1. LAS TRINCHERAS protegidas con estacas y alambre de espino y con soldados de ambos bandos "dándose caña" recrean el durísimo ambiente de la Primera Guerra Mundial.

2. LAS CIUDADES están tomadas por tanques, a los que debemos derrotar con armas de gran calibre, como al final de "Salvar al soldado Ryan".

3. LA TOMA DE BERLÍN es uno de los momentos más espectaculares de todo el juego. Incluso podemos volar por los aires la fachada del Parlamento Alemán utilizando uno de los cañones enemigos.

SIN NOVEDAD EN EL FRENTE

IRONSTORM WORLD WAR ZERO

¿Qué pasaría si la Primera Guerra Mundial hubiera durado 50 años? Pues que ahora nos tocaría coger un fusil y viajar a las trincheras a "repartir plomo".

■ **TODA EUROPA SEGUÍA EN GUERRA** en 1964. ¿Cómo? ¿que no sabéis de lo que hablamos? Lo que pasa es que esta historia no está en los libros, sino que es el punto de partida de «Ironstorm»: un mundo alternativo en el que la 1ª Guerra Mundial duró más de cincuenta años y todo el continente quedó arrasado. El único capaz de poner fin a este conflicto es el teniente James Anderson, nuestro personaje en el juego, un tipo curtido en mil batallas y capaz de coser a tiros a todo lo que se mueve desde una perspectiva en primera persona. ¿Estáis dispuestos a meteros en su pellejo? Pues os advertimos de que os esperan 19 niveles plagados de enemigos en los que vuestro único aliado es la buena puntería.

→ LO PRINCIPAL ES DISPARAR SIN DESCANSO, y para eso contamos con un impresionante arsenal formado por armas antiguas, prototipos y fusiles modificados. Esto nos da una idea de la cuidada ambientación del juego: los escenarios son reales, pero aparecen destrozados, los uniformes son versiones "acorazadas" de los que llevaban los soldados de la época, e incluso



JAMES →

Aunque no vemos al protagonista más que en algunos vídeos (recordad que se trata de un "shooter" en primera persona), sabemos que es el único capaz de detener al Imperio Ruso.





LA SANGRE SALPICA cuando nos disparan o cuando alcanzamos a un enemigo que esté lo bastante cerca.



LA PUNTERÍA ES SEMIAUTOMÁTICA, o sea, que se ajusta una vez que pasamos con el punto de mira sobre el objetivo.



LOS ESCENARIOS son bastante amplios y recrean los frentes de Europa del Este, desde la frontera de Alemania hasta el mismo imperio Ruso.

LA GUERRA EN COMPAÑÍA

Gracias al multitap, y a un sensacional modo multijugador a pantalla partida podemos disfrutar de «Ironstorm» junto a otros tres amigos:



HASTA CUATRO JUGADORES pueden participar en una guerra de banderas, en una batalla por equipos o en los típicos duelos deathmatch, y aún así la velocidad del juego no decae.



EL MODO DEATHMATCH, es decir, todos contra todos, es el más divertido para jugar a dobles. Por supuesto, antes de ponernos a luchar, debemos escoger armas y escenario.







LAS ARMAS de Anderson son de lo más variado, aunque sólo puede llevar dos al mismo tiempo. Además de las clásicas ametralladoras , James puede usar tanques enemigos (Izquierda) fusiles de francotirador, como en la pantalla del centro, e incluso un lanzallamas (Der.).

nos cruzamos con helicópteros inventados por aquel entonces.

Lo malo es que todo tiene un aspecto poligonal, y eso le resta un poco de atractivo, pero los demás apartados técnicos cumplen, aunque no hubiera estado de más aumentar la inteligencia de los enemigos. En cualquier caso este desarrollo tan simple y su original ambientación son suficientes para que disfrutemos en esta guerra "de mentira". HC

NUESTRO VEREDICTO

lo mejor

- **LA AMBIENTACIÓN** consigue convencernos de que libramos una guerra real, aunque nunca existió.
- **LAS ARMAS,** además de ser muy numerosas, tienen un diseño espectacular acorde con el juego.

lo peor

- **LOS GRÁFICOS** son demasiado poligonales, y además tanto modelos como escenarios se repiten.
- **NO TIENE MÚSICA,** lo que le quita gran parte del atractivo a la ambientación sonora.

alternativas

Si estáis buscando una ambientación bélica, cualquiera de los dos **«Medal of Honor»** (el primero ya es Platinum) resulta más realista que « Ironstorm». Por el contrario, si lo que os gusta es la ciencia ficción, **«Time Splitters 2»** sigue siendo el mejor en este campo. Ahora también tenéis **«Rainbow Six 3»,** que es más táctico y tiene un buen modo online.

GRÁFICOS Los escenarios son grandes y el diseño de las armas es flipante, pero en general todo el juego es demasiado poligonal.	80
SONIDO No hay música, y las pocas voces que encontramos están en inglés, aunque los efectos consiguen meternos en situación.	75
DURACIÓN Además de que 19 fases dan para mucho, el juego incluye misiones secundarias y un entretenido modo multijugador para cuatro.	83
DIVERSIÓN El desarrollo no es muy variado, pero aun así entretiene y nos anima a seguir avanzando constantemente.	79
PUNTUACIÓN FINAL	**79**

valoración

Aunque ya ha pasado bastante tiempo desde que «Ironstorm» apareciese en PC, este juego sigue manteniendo su frescura gracias a una ambientación de lo más original y a un planteamiento muy sencillo: disparar a todo lo que se mueva sin miramientos. Hay que reconocer que técnicamente no es gran cosa, pero no se puede negar que sus enormes niveles de acción compensan este pequeño defecto. Además, el modo para cuatro jugadores a pantalla partida nos asegura diversión sin descanso.

DANIEL QUESADA

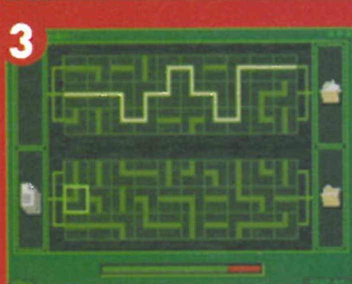




■ AVENTURA ■ UBISOFT ■ 1 JUGADOR ■ CASTELLANO ■ 44,95 € (7.479 ptas.) ■ Lanzamiento: Ya disponible ■ 7+



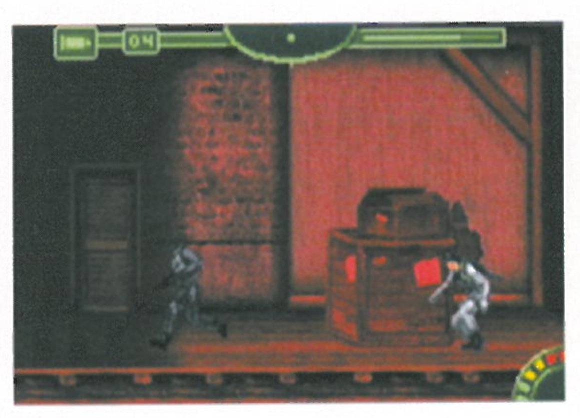




MÁS OCULTO QUE NUNCA

Para encontrar a nuestro héroe los vigilantes tienen que sudar tinta, porque ahora tiene nuevas habilidades con las que avanzar:

1. **ANDAR ENTRE LAS SOMBRAS.** Antes sólo podía ocultarse en algunos huecos. Ahora puede desplazarse sin que le vean por las zonas en penumbra, hasta usa cortinas y arbustos para ocultarse.
2. **TOMAR PRISIONEROS,** que le ayudan a acceder a otros lugares. También puede arrastrar los cuerpos de los enemigos que haya dejado fuera de combate para que otros vigilantes no los descubran y corran a dar la alarma.
3. **RESOLVER NUEVOS MINIJUEGOS,** que combinan nuestra rapidez de reflejos con toques de inteligencia. Nos encontramos muchos más que antes. ¡Y además todos se juegan contra reloj!

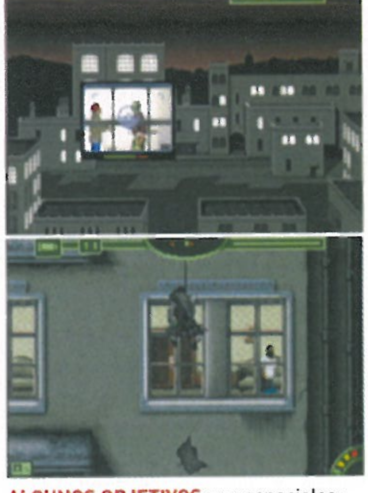


LA LUZ Y LA PENUMBRA llenan los escenarios por los que se mueve Sam. Ha de usarlas bien para no activar las alarmas.



LOS VISORES se pueden usar en cualquier momento. Hay termal, nocturno y uno que nos muestra las áreas cercanas.





ALGUNOS OBJETIVOS son especiales: ¿qué tal sacar fotos o hacer rappel?

ESPÍALES OTRA VEZ, SAM

SPLINTER CELL: PANDORA TOMORROW

Aunque algunas personas temen a la oscuridad, el agente Fisher utiliza como nadie las sombras para ocultarse y salvar al mundo.

■ **PARA ACABAR CON UN AGENTE TÓXICO** que amenaza el mundo basta con avisar a Sam Fisher, el mejor espía de la NSA, para que vaya "de turismo" por diversos países y desmantele los planes de los terroristas. ¿La manera de hacerlo? Infiltrándose en complejos fuertemente vigilados para sabotear instalaciones, rescatar rehénes o lo que sea necesario, pero sin llamar la atención de los centinelas. Vamos, que el argumento y el sistema de juego son similares a los de la versión que sale ahora también para Xbox, pero lógicamente adaptados a las posibilidades de GBA.

➔ **HAY NOVEDADES RESPECTO A LA PRIMERA PARTE:** Sam ha aprendido varios movimientos muy útiles; tiene que enfrentarse a un montón de puzzles nuevos, como las secuencias binarias; ha cambiado las granadas de humo por las cegadoras... y la infiltración se ha reforzado frente a la acción. Afrontamos 10 misiones en total, más largas que en la primera parte, y a pesar de la gran gama de movimientos disponibles disfrutamos de un control sencillo. Además, los gráficos son tan buenos como en el original, con lo que queda una aventura algo corta (se han eliminado los objetivos extra) pero fuerte en gráficos y diversión. HC

NUESTRO VEREDICTO

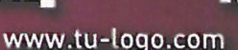
GRÁFICOS	90
SONIDO	80
DURACIÓN	75
DIVERSIÓN	89

Valoración El juego es un pelín más difícil que antes, aunque también más variado. En cualquier caso, convence tanto por su calidad técnica como por su capacidad de inmersión.

PUNTUACIÓN FINAL 88

tu móvil a la última



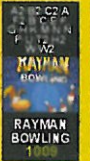


MOVILCONSOLA

1. Comprueba que tu móvil tiene WAP y que es compatible*.
2. Elige un juego y envía un sms al **5099** con la clave **CONSOLA2** (espacio) y el código del juego. Ej: CONSOLA2 1007

*COMPATIBILIDADES JUEGOS: A= Nokia 3100. B= nokia 3300. C= Nokia 3410. D=Nokia 3510. E=Nokia 3510i. F=Nokia 3650. G= Nokia 5100. H= Nokia 6100. I= Nokia 6220. J=Nokia 6310i. K= Nokia 6610. L= Nokia 6650. M= Nokia 6800. N= Nokia 7210. Ñ= Nokia 7250. O= Nokia 7250i. P= Nokia 7650. Q= Nokia 8910i. R= Siemens c55. S= Sharp gx10. T= Siemens m50. T2= Siemens M55. U= N-Gage. V= Sonyericsson p800. W= Siemens s55. W2= Siemens SL55. X= Sonyericsson T610. Y= Motorola T720. Z= Nokia 6600; A2= LG g5300i. B2= LG g5400. C2= LG g7100. D2= Motorola V300. E2= Motorola V600. F2= Nokia 3205. G2= Sharp gx20. H2= Siemens mc60. I2= Siemens mt50

top



SIX BROKEN WINGS 1007	RAYMAN BOWLING 1009	EARTH INVASION 1003	BLOCK BREAKER 1001

novedades





1281	SIBERIAN STRIKE II 1087	1089	CALL OF DUTY 1225

+ juegos

X MEN 2 1215	SPEED DEVILS 1014	SIBERIAN STRIKE 1011	PRINCE OF PERSIA 1005	SKATE AND SLAM 1012	ITALIAN JOB 1216	RAYMAN 3 1018	DESAFIO PRO SOCCER 1020	HONEY BOX 1045	FISH VS. SHARP 1042	BATTLE SUBMARINE 1031	CRAZY SKIPPING 1039	PUZZLE DROP 1068	DOUBLE BLOCK 1040	BLACK JACK 1032	APOLLO PROJECT 1028	SNO PRO 1210	POWER OTHELO 1066
SPLINTER CELL 1084	SOLITARE 1013	STAR X 1211	RAYMAN GOLF 1010	BAMM 1251	WATER BALLOON 1083	MOBILE FORCE 1205	FOOTBALL FEVER 1201	EXTREME SPEED 1041	SKATE BOARDER 1070	SUPER MARBLES 1074	NANO STRIKE 1057	ORANGE WAR 1060	PHONE TANK 1062	SHOOTING STAR 1069	THE SEA 1075	JUNGLE STORY 1049	I.Q. POKER 1046
SIX RAVEN SHIELD 1085	RAIL RIDER 1006	ADVENTURER 1250	TOP GUN 1213	SIX URBAN CRISIS 1008	MUSIC PANG PANG 1056	FLY RACE 1257	PUZZLE BOMB 1067	GULO'S TALE 1017	JEWELLER HEXA 1047	LOCKEMUP 1004	ICE HOCKEY MANIA 1054	MOBILE BOWLING 1204	MOBILE FOOTBALL 1053	RAY GUN MCQUAID 1 1219	PARKING WAR 1061	JOHNNY DINAMITE 1202	CHECKERS 1038
ELDER 1218	STRIKE ATTACK 1268	VAMPIRE 1223	SUMMER VOLLEY 1015	FALLEN ANGEL 1022	DINO BOWLING 1023	INVADERS 1263	PLANET ZERO 1021	CASINO 1019	MOBILE RC 1206	NEMESIS 1207	ROULETTE 1208	SLOTS 1209	TAROT 1212	TOY SOLITAIR 1080	TOMATO RAIN 1076	VIRTUAL COP 1082	TOY SEVEN POKER 1079
BACTERIA WAR 1029	JUMPING GIRL 1048	PHANTOM EAGLE 1025	CAT VS DOG 1037	CHESS 1217	FISHING MANIA 1044	SNOWBOARD RACING 1071	POCKET TENNIS 1064	FISHING KING 1043	ALIEN LANDER 1271	BOULDER 1253	COPTER 1254	DOWN HILL 1274	DROP ZONE 1255	FLY BOMBER 1275	FLY SOCCER 1276	FLY TROOPERS 1277	GLOBAL GRAND PRIX 1278
SUPER HOTBUN 1073	TOY GOBANG 1077	ALIEN ASSAULT 1026	BATTLE FIELD 1030	BURGUER QUEEN 1035	CARD MAGIC 1036	MIRROR IN ACTION 1052	TOY MAHJONGG 1078	TROPHY FISHING 1081	ROCKY 1265	SORRENT RACING 1220	SPACE ROCKS 1266	SPY RESCUE 1279	XIII 1088	SPOOKY SLOTS 1221	SUPER GOLF 1072	TABLE FOOTBALL 1222	TOXIC TERRORS 1280

TONOS

Envia un sms al **7788** con la clave **T10** (espacio) marca del móvil (espacio) y el código del tono

Ej: T10 NOKIA BULERIA

TOP

Bulería · David Bisbal	buleria
Tengo · Queco	tengo
The Uruk Hai · BSO. El señor de los anillos	anillos
Despedido · BSO. Anuncio TV	despedido
Fuente de energía · Estopa	fuente
Saoke · Junior	saoke
En tu cruz me clavaste · Chenoa	cruz
Olvídate de mí · Iguana Tango	olvidate
En tu ventana · Andy y Lucas	tuventana
Babyboy · Beyonce	babyboy

NOVEDADES

I'm lovin it · Justin Timberlake	lovinit
Imaginary · Evanescence	imaginary
Ángel malherido · El Barrio	malherido
Shut up · Black eyed peas	shutup
Ponle Ilusión · BSO. Anuncio TV	ilusion
Desnuda frente a tí · Chenoa	desnuda
Niñas de barrio · Las Niñas	barrio
Nothing fails · Madonna	fails
Loves divine · Seal	loves
La chica de al lado · Fran Perea	lachica

POP NACIONAL

Comunicando/Papa levante	COMUNICANDO
Quien Dice/Ana Torroja	QUIEN
Gracias Por Elegirme/Los secretos	ELEGIRME
Mi Razon De Vivir/Ainhoa	RAZON
Sueños/Diego torres	SUENOS
Sin Identidad/Pignoise	IDENTIDAD
Este Amor No Se Toca/Ruth	RUTH
Flores Raras/Flores raras	FLORES
Otro Año Mas/M-clan	OTROANO
Como Te Echo De M.../A. Sanz	TEECHO
Como La Caña Del Sur/Zalamera	ZALAMERA
Dejame Olvidarte/Sergio Dalma	OLVIDARTE
Lucifer/OBK	LUCIFER
Mira Pa Dentro/Carlos Jean	DENTRO
No Vuelvas/Roser	VUELVAS
Jugandome La Vida .../Alex	JUGANDOM
Como El Pez/La caja de pandora	ELPEZ
Me Basta Con Creer/Ana Torroja	MEBASTA
Corazon Congelado/Pastora Soler	CIELO
Una Casa Con Tres B.../Ariel Rot	BALCONES
Dame Un Beso/Luz	BESO
La Taberna Del Buda/Cafe Quijano	BUDA
Mañana/Mikel Erentxun	MIKEL
The Flame/Dover	DICEN
Sigo Vivo/Raul	SIGO
Te Echo De Menos/Kiko Veneno	DEMENOS
Puede Ser/El C. del L. y A. Montero	PUEDE
Todo A Pulmon/Danni Ubeda	PULMON
Tu Aire/Danni Ubeda	TUAIRE
Luz De La Luna/Paradisio	LUZ
Tu Veneno/Natalia oreiro	VENENO2
Te Esperare/Antonio Orozco	TEESPERARE
Dime Donde/Efecto Mariposa	DIMEDONDE
Tequila/Cafe Quijano	TEQUILA
Un Vestido Y Un Amor/Fito Paez	VESTIDO
Encontraras/N.St.Pier	ENCONTRARAS
No me digas que no/Sergio dalma	NOMEDIGAS
Aun No Me Toca/Jarabe de palo	NOMETOCA
Bajo La Luz De La Luna/Los rebeldes	BAJO
Pecado/Presuntos Implicados	PECADO1
Desde el cielo/Eurojunior	681
La Herida/OBK	LAHERIDA
La llama del amor/Andy y Lucas	721
Que La Detengan/David Civera	DETENGAN
Devuelveme A Mi Chica/S. social	AMICHICA

POP INTERNACIONAL

Just Like A Pill/Pink	PILL
Somewhere I Belong/Linkin park	BELONG
Cant Stop/Red hot chili peppers	CANT
Run/Sash	SASH2
Desvio Al Paraiso/Andermay	DESVIO
Come Undone/Robbie Williams	UNDONE
Dilema/Nelly feat Kelly Rowland	DILEMMA
Opportunity Nox/Roxette	NOX
Come Into My World/K. Minogue	COME
Unchained Melody/Gareth Gates	MELODY
Here It Comes Again/Melanie C	HERE
Shape/Sugababes	SHAPE
You will never be alone/Anastacia	ALONE
The Hands That Built A./U2	HANDS
I Wont Hurt You/Sexy sadie	WONT
At The End/IIO	END
Belive/Cher	BELIEVE
I Begin To Wonder/Danni Minogue	BEGIN
Out Of Time/Blur	TIME
Dirty Sticky Floors/Dave Gahan	STICKY
Fighter/Christina Aguilera	FIGHTER
Losing Grip/Avril Lavigne	LOSING
Hungry Eyes/Eric Carmen	HUNGRY



SGAERMV&M
525/03/2023

■ VELOCIDAD ■ NAMCO ■ 1 - 2 JUGADORES ■ CASTELLANO ■ 63,95 € (10.640 ptas.) ■ Lanzamiento: 26 de marzo ■ 

1

2

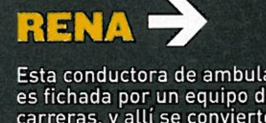
3

LA PROPUESTA de este título se centra en un control muy arcade y la gran originalidad y duración de sus modos de juego.

COSAS DE "TÍAS"

El Modo "Racing Life" es el más importante del juego. Aquí dos chicas lucharán por convertirse en las mejores pilotos de todo el campeonato. ¡Qué emoción!

1. LOS 14 CAPÍTULOS de que consta el modo llevan otros tantos vídeos, en los que se desarrolla la historia del juego.
2. CADA CARRERA se desarrolla en el circuito y con el coche que os digan, y nuestro papel es llegar los primeros.
3. LA RIVALIDAD se desata en cada circuito al encontrarnos con nuestra rival Gina. ¡Intenta echarnos al arcén!



Esta conductora de ambulancia es fichada por un equipo de carreras, y allí se convierte en la gran rival de otra piloto llamada Gina.

¡A CORRER CON LAS CHICAS!

R: RACING

Fernando Alonso ya no es nuestro piloto favorito. Ahora que hemos descubierto a Rena Hayami, la velocidad arcade nos parece más... atractiva.

■ **LA MÍTICA SAGA ARCADE «RIDGE RACER»** tiene en este juego una "pseudo-secuela" para las consolas de 128 bits que mantiene su espíritu arcade (más espectáculo, menos realismo), pero además añade un buen número de aspectos innovadores.

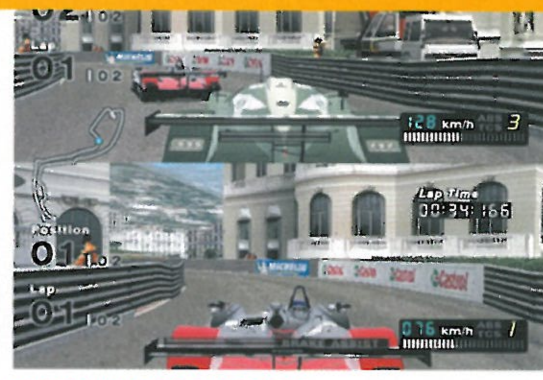
El modo principal nos presenta a Rena, una guapa chica que ficha como piloto por un equipo de carreras. A lo largo de 14 "capítulos" presentados con vídeos FMV, nos van contando la historia mientras nos aseguramos de ir ganando las carreras que el jefe nos mande. El planteamiento es bastante interesante, pero es que además se complementa con otros modos también apetitosos, como el arcade (carreras individuales con coches desbloqueados), contrarreloj, 2 jugadores y un larguísimo modo desafío en el que podemos desbloquear hasta 166 carreras en total.

→ **LOS ASPECTOS TÉCNICOS CUMPLEN SIN ALARDES.** Podemos correr en un total de 14 circuitos sin demasiado detalle, aunque algunos son fácilmente reconocibles, como el de Móna-





GRÁFICAMENTE el juego resulta simplemente correcto, con algunos efectos de luz curiosos y una velocidad aceptable.



EL MODO PARA DOS JUGADORES no es muy completo, pero al menos ofrece la oportunidad de batirte contra un colega.



LOS DERRAPES son la clave para ganar las carreras, aunque la ayuda para frenar viene activada por defecto, y nos hace la tarea bastante fácil.

¡NO ME METAS MÁS PRESIÓN!

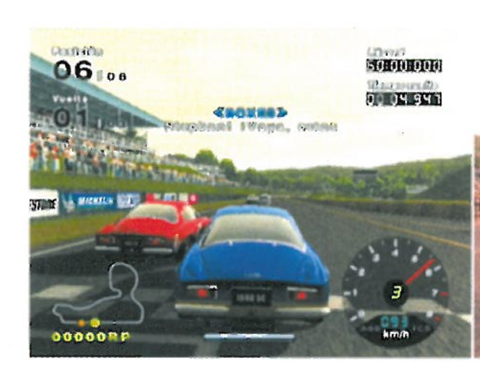
Una de las innovaciones más curiosas que trae el juego es la posibilidad de "meter presión" a los rivales para forzar sus fallos, y así adelantarles.



SI OS COLOCÁIS DETRÁS de un rival, siguiéndole de cerca, se activará una barra que se va llenando poco a poco. ¡Algunos son muy profesionales y pueden aguantar más presión que otros!



AL LLENARSE LA BARRA, el rival se ve superado por vuestra presión, y en la próxima curva con toda seguridad cometerá un fallo grave. Ya tenéis pista libre para cazar al siguiente piloto...







LOS VEHÍCULOS que llegamos a pilotar durante el juego son de lo más variado. Por un lado están los típicos GT, pero también hay clásicos (Izqda.), de rally (Centro), y los bestiales "drag" americanos (Der.). Cada uno de ellos tiene diferencias en el manejo bastante considerables.

co, el de Suzuka... o un recorrido español que tiene acueducto, molinos y demás. Conducimos 35 coches de marcas reales, divididos en clase GT, clásicos, prototipos, rally y los "drag" (esos que nada más corren a lo largo de una recta acelerando a tope).

En suma, que «R: Racing» no es un título revolucionario a nivel gráfico, pero su original desarrollo sí que nos trae un poco de aire fresco a este género.

NUESTRO VEREDICTO

lo mejor

- LOS MODOS DE JUEGO, que aseguran diversión para semanas.
- EL ESTILO ARCADE en plan «Ridge Racer», que hacía mucho que no probábamos, aunque a los amantes del realismo no les mole.

lo peor

- LOS GRÁFICOS, que sin llegar a ser malos, no alcanzan las cotas de otros títulos del género en 128 bits.
- LA FACILIDAD para ganar, pues nuestro coche siempre es superior, y los rivales cometen muchos errores.

alternativas

El terreno del arcade, por el momento, es cosa de «Burnout 2», título presente en las tres consolas de 128 bits, y que además atesora una gran calidad. Por otro lado, si os mola el tema de correr teniendo un argumento al que engancharse, probad también «Pro Race Driver» (PS2, Xbox), de calidad similar pero con un control más realista.

- **GRÁFICOS** Aunque los vehículos están bien realizados, nunca se deforman, y se echan en falta más y mejores efectos y detalles en los circuitos. **75**
- **SONIDO** La buena banda sonora techno se complementa con un sinnúmero de frases en castellano que nos vienen de los boxes y los rivales. **85**
- **DURACIÓN** Sus modos son lo bastante largos para tenernos mucho tiempo en la pantalla. Eso sí, la dificultad es baja y no hay modo para 4. **84**
- **DIVERSIÓN** Si os gusta el control arcade, aquí lo tenéis complementado con un original modo "historia". Lástima que adelantar sea tan fácil. **76**

PUNTUACIÓN FINAL 78

valoración

Se agradece mucho que, de vez en cuando, surjan en la mente de los programadores juegos que traten de innovar en los géneros más trillados (como la velocidad o el fútbol, por ejemplo), y más cuando traen consigo recuerdos legendarios, como el control de aquel mítico «Ridge Racer Type 4». Sin embargo, la innovación debe ser un aliciente más para completar una base de calidad, y quizá aquí a «R: Racing» le falte algo. Unos gráficos mejores, más dificultad y una IA de los rivales mejor ajustada lo habrían llevado mucho más arriba.

GABRIEL PICHOT

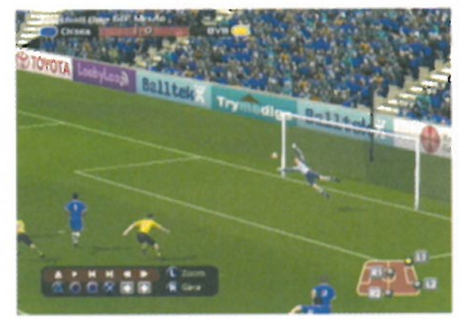


■ FÚTBOL ■ CODEMASTERS ■ 1 - 2 JUGADORES ■ CASTELLANO ■ 59,95 € (9.975 ptas.) ■ Lanz.: Ya disponible ■ 3+





DIRIGIR UN CLUB supone una gran responsabilidad. Menos mal que, si fracasamos, aquí no nos silbarán. Sólo dirán eso de "Game Over".





LOS PARTIDOS siguen sin ser excesivamente reales, aunque logran que "botemos" en el banquillo en más de una ocasión. Pero lo mejor de todo es cuando el árbitro pita y levantamos la copa. Con los éxitos, nuestro valor como manager gana muchos enteros.

PRESI NUEVO, AIRES NUEVOS

Cualquiera que haya probado esta saga verá enseguida que esta entrega de 2004 se parece mucho a las anteriores. Pese a ello, aquí tenemos unas cuantas novedades interesantes.

1. **LOS FICHAJES** son más completos, pues se han incluido jugadores de ligas como la brasileña o la argentina, alcanzando la cifra de 31 países diferentes. ¡Habrá que rebuscar bien!
2. **LAS ÓRDENES** que podemos dar al equipo durante los partidos no han cambiado, pero en Xbox lo hacemos ahora gritando por el Communicator.
3. **EL "EQUIPO FANTÁSTICO"** es un club creado por nosotros, desde el estadio hasta la equipación, y nos dan un presupuesto para crear la plantilla.

EL CLUB DE LA FAMA

MANAGER DE LIGA 2004

Ver todos los partidos, viajar en limusina... ¿es que os creéis que Florentino y Laporta no trabajan? ¡Pues ahora os vais a enterar!

■ **ENTRAR GRATIS AL FÚTBOL ES UN SUEÑO,** pero si encima podemos hacer cambios en nuestro propio equipo, la cosa se sale. Para que se haga realidad, no tenéis más que renovar vuestro "contrato" con «Manager de Liga», que en esta entrega de 2004 nos pone al frente de cualquier club de las principales ligas europeas (con las licencias oficiales), y nos deja hacer todo lo que se nos antoje... desde los despachos, porque no podemos jugar los partidos. Eso incluye fichar "cracks", diseñar las estrategias, buscar patrocinadores, etc.

→ **ES POSIBLE PARTICIPAR EN DOS MODOS DE JUEGO:** el tradicional, eligiendo un club real, o el modo "Equipo Fantástico", que nos permite crear nuestro equipo, elegir su escudo, la equipación, y hasta la plantilla (eso sí, con un presupuesto limitado). En ambos casos el desarrollo es muy parecido, y tomamos las decisiones usando un cómodo sistema de menús. En este aspecto el juego ha cambiado poco respecto al año pasado, y lo más divertido siguen siendo los fichajes y dar órdenes a los jugadores durante los partidos, algo que en Xbox podemos hacer de viva voz con el auricular. La saga, en fin, sigue a buen nivel, aunque esperábamos más novedades.

NUESTRO VEREDICTO

■ GRÁFICOS	68
■ SONIDO	73
■ DURACIÓN	89
■ DIVERSIÓN	84

Valoración: Es muy parecido a su antecesor, pero la actualización de las plantillas, el modo "Equipo Fantástico" y los comentarios de J.J. Santos molarán a los aspirantes a presidente.

PUNTUACIÓN FINAL 82

MOVILFACE
TODOS LOS SERVICIOS PARA TU MÓVIL

Recuerda!, todo lo que buscas esta en el 7667
o llamando al 806.588.672, tu eliges!

TOP EXITOS

1. Zanarkand	DANCE/TECHNO	526512
2. Need For Speed (UNDERGROUND)	VIDEOJUEGOS	527466
3. 2 Fast 2 Furious	BSO CINE	527120
4. Bulería	OT1/POP NACIONAL	527498
5. Bola De Dragón	TV	526503
6. El Último Mohicano	CINE (principio)	525956
7. Radical	DANCE/TECHNO	526270
8. Crash Bandicoot	VIDEOJUEGO	526407
9. El Último Mohicano	CINE (final)	527378
10. Flying Free	DANCE/TECHNO	526214



Para pedir cualquier canción por SMS envía TONO152 NOMBRE-CANCION al 7667 o TONO152 INTERPRETE.
Ejemplos: TONO152 2 FAST 2 FURIOUS
TONO152 VIDEOJUEGOS

TONOS
NOKIA - SAMSUNG - ERICSSON - SIEMENS - MOTOROLA - SONYERICSSON - ALCATEL - PHILIPS - SAGEM - PANASONIC - SHARP

Pídelos así de fácil:

A Por SMS (mensaje): Envía TONO152 y la referencia al 7667. Ejemplo: TONO152 526512

B Por TELÉFONO: Llama al 806.588.672, marca la referencia y tu número de móvil.

EXITOS TOP 40 (■ = NOVEDAD)
527469 Shut Up - POP INTERNACIONAL
527425 Olvídate De Mí - POP NACIONAL
527500 La Chica De La Habitación De Al Lado
527427 Ya Nada Volverá A Ser Como Antes
527495 Deseo De Cosas Imposibles - POP NAC.
527166 In The Shadows - ROCK INTERNACIO.
527496 Don't Stop The Music, Baby - OT1/POP
527519 Pienso En Aquella Tarde - POP NACIO.
527510 Hit That - ROCK INTERNACIONAL

TOP EXITOS: Envía TONO152 LISTA al 7667 y recibirás la lista de éxitos.

NACIONAL
527577 Bla Bla Bla - ROCK
527353 La Costa Del Silencio
527591 Oye El Boom - OT1/POP
527597 La Brisa - POP
527467 Y En Tu Ventana - POP
527603 Hasta Los Huesos - POP
527571 Para Llenarme De Tí - OT3
526838 La Madre De José - POP
527540 Fuente De Energía - POP
527608 Cállate La Boca - POP
527615 Por Probarlo Todo - POP
527314 Tanto La Quería - POP
527594 Que Te Den - POP
527605 Saoke - RAP
527590 Permítame Señora - OT1
527586 Te Perdí - POP
527494 Soy Lo Que Me Das - POP
527616 Ni Te Das Cuenta - POP

INTERNACIONAL
527391 Baby Boy - POP
527613 Solitary Man - ROCK
526637 Bring Me To Life - ROCK
527604 Take Me Out - ROCK

DANCE/TECHNO
525865 Infected
527534 Espiral 2000
526541 Scorpia
527536 Sweet Revenge
527402 Dos Gardenias
526306 Lethal Industry
527606 Only If I
526558 Look At Me Now
526174 Groove 2.0
527581 Be You
527431 All The People In The World
527387 Traffic
527576 Heart Of Gold
527505 Es Como La Cocaína
527399 When I Sleep (X-Que Vol. 8)
526036 Anglia
527520 Viva La Fiesta

HIMNOS
526827 Himno De La II República
527485 Eusko Gudariak
525007 Himno Nacional De España
525063 Real Madrid
527288 Novio De La Muerte (estrib.)

CINE/TELEVISION
527347 S.W.A.T. (Los Hombres De Harrelson)
525574 El Exorcista (Tubular Bells) - CINE
526264 La Muerte Tenía Un Precio
527580 El Señor De Los Anillos - CINE
525566 Eres Un Cabrón Hijo Puta - TV
525002 Misión Imposible - CINE
527602 Perros Callejeros - CINE
527439 Vida Nueva (Despido) - ANUNCIO
527209 1 Más 1 Son 7 (Los Serrano) - TV
526536 Shin Chan (estribillo) - TV
527275 Siete Vidas - TV
527607 Al Torete - CINE
527539 The Fast & The Furious - CINE
527267 Yo El Vaquilla - CINE
527501 Nos Vamos A La Cama (Lunnis)
527116 Curro Jiménez - TV

OTROS
527095 The Legend Of Zelda - VIDEO..
527600 Pa Ti Pa Tu Primo - RUMBA
525530 Super Mario Bros. - VIDEOJU.
526075 Torito Guapo - RUMBA
527599 La Cachimba - RUMBA
527321 Mortal Kombat - VIDEOJUEGO

FONDOS
NOKIA - SONYERICSSON - SAMSUNG - SIEMENS - PANASONIC - SHARP - SAGEM - MOTOROLA

1087	1121	1119	1068	1132	1110	1211			
1208	1055	1205	1107	1112	1085	1207	1203	1164	1078
1104	1198	1183	1199	1188	1197	1194	1206	1201	1200
1157	1076	1077	1089	1152	1166	1002	1202	1113	1111
1088	1060	1209	1190	1090	1108	1122	1105	1133	1196
1195	1192	1118	1191	1161	1158	1150	1146	1117	1079

A Pídelo por SMS (mensaje): Envía FONDO152 y la referencia al 7667. Ejemplo: FONDO152 1055

BUSCADOR DE FONDOS – Encuentra los fondos fácilmente
Envía FONDO152 y la categoría o texto al 7667 y te enviaremos el mejor.
Ejemplos: FONDO152 BANDERA - FONDO152 DRAGON - FONDO152 CALAVERA

TOP IMAGENES
NOKIA - ALCATEL - SONYERICSSON - SAMSUNG - SIEMENS - ERICSSON



A Pídelo por SMS (mensaje): Envía IMAGEN152 y la referencia al 7667. Ejemplo: IMAGEN152 524932

B Pídelo por TELÉFONO: Llama al 806.588.672, marca la referencia y tu número de móvil.

BUSCADOR DE IMAGENES – Encuentra las imágenes fácilmente
Envía IMAGEN152 y la categoría o texto al 7667 y te enviaremos la mejor.
Ejemplos: IMAGEN152 SHIN CHAN - IMAGEN152 ALIEN - IMAGEN152 VIDEOJUEGOS

Tonos Polifonicos

1. Zanarkand – Categoría: DANCE/TECHNO – Ref: 6512
2. Need For Speed (UNDERGROUND) – Categoría: VIDEOJUEGO – Ref: 7466
3. 2 Fast 2 Furious – Categoría: CINE/VIDEOJUEGO – Ref: 7120
4. Bulería – Categoría: OT1/POP NACIONAL – Ref: 7498
5. Bola De Dragon – Categoría: TELEVISIÓN – Ref: 6503

Pídelo por SMS: Envía POLI152 y la referencia al 7667. Ejemplo: POLI152 7466

BUSCADOR DE POLIFONICOS – Encuentra tus polifónicos de la manera más fácil
Para pedir cualquier canción por SMS envía POLI152 NOMBRE-CANCION al 7667 o POLI152 INTERPRETE.
Ejemplos: POLI152 NEED FOR SPEED
POLI152 ZANARKAND

HIMNOS
6827 La II República
7485 Eusko Gudariak
5007 Himno De España
5063 Real Madrid

DANCE/TECHNO
6214 Flying Free
6306 Lethal Industry
6270 Radical
5865 Infected
6541 Scorpia
7402 Dos Gardenias
6558 Look At Me Now
6174 Groove 2.0
7431 All The People In..
7387 Traffic
7399 X-Que Vol. 8
6036 Anglia

NACIONAL
7353 La Costa Del Silen..
7591 Oye El Boom
7467 Y En Tu Ventana
6838 La Madre De José
6075 Torito Guapo

CINE Y TELEVISIÓN
5956 Último Mohicano 1
7378 Último Mohicano 2
7347 S.W.A.T.
5574 El Exorcista
6264 La Muerte Tenía..
5566 South Park
7439 Vida Nueva (Despido)

OTROS
7095 Legend Of Zelda
6407 Crash Bandicoot
5530 Super Mario Bros.

Debes tener configurado tu móvil para WAP

MIFONDO



1010	1007	1004	1001
1009	1002	1008	1013

¡CREA TUS PROPIOS FONDOS!

PÍDELO FÁCILMENTE
1. Elige un FONDO.
2. Piensa en un TEXTO.
3. Envía MIFONDO152 REF. FONDO y TU TEXTO al 7667



Por ejemplo, si escribes: MIFONDO152 1009 Susana y lo envías al 7667, recibirás esta imagen

¡ATENCIÓN! ¿Tienes un Siemens M55 y quieres borrar el logo del operador? envía FONDO152 1187 y descárgate el logo invisible para quitarlo

MILOGO
NOKIA - ALCATEL - SONYERICSSON - SAMSUNG - SIEMENS - ERICSSON



Se original y crea tu propio Logo!!
1. Piensa en un TEXTO.
2. Elige un TIPO DE LETRA.
3. Elige un ICONO (si quieres).
4. Envía MILOGO152 TEXTO REF. LETRA REF.ICONO al 7667.

Por ejemplo, si escribes: MILOGO152 Miguel 104 311 y lo envías al 7667, recibes este logo

MIPOSTAL
NOKIA - ALCATEL - SONYERICSSON - SAMSUNG - SIEMENS - ERICSSON





1. Elige una IMAGEN.
2. Piensa en un TEXTO.
3. Envía MIPOSTAL152 REF. IMAGEN y TU TEXTO al 7667



Por ejemplo, si escribes: MIPOSTAL152 1018 RICARDO y lo envías al 7667. Recibes

JUEGOS JAVA



Debes tener configurado tu móvil para WAP. Compatible con: NOKIA 3100, 3300, 5100, 6100, 6200, 6220, 6610, 6800, 7210, 7250, 7250i

■ ROL ■ ATARI ■ 1 JUGADOR ■ CASTELLANO (textos) ■ 59,95 € (9.975 ptas.) ■ Lanzamiento: 26 de marzo ■ 12+









JUGAR AL ROL ONLINE no está al alcance de todos, así que este juego nos permite hacerlo sin pagar ni un euro de más.

UNOS HACKERS MUY "ROLEROS"

Esperemos que en el futuro los servidores no sean tan peligrosos como en «Hack», pues lo de quedarse en coma por echar unas partidas no mola mucho.

1. LAS MAZMORRAS son el escenario de los combates más peliagudos, aunque también el "hogar" donde están los mejores tesoros. ¿Os atrevéis a entrar?

2. LOS COMBATES son en tiempo real y contamos con los dos compañeros que elijamos para echarle una mano a Kite. Pero cuidado con su barra de energía...

3. EL DVD de anime que acompaña al juego nos cuenta lo que ocurre en el mundo real mientras estamos conectados al virtual de "The World".

CONTÁGIATE DE ROL

HACK: INFECTION

En el año 2010, lo mejor para hacer amigos no será usar nuestro don de gentes, sino ser los protagonistas de un peligroso juego de rol.

KITE →

Este chaval no podía esperar que un juego de rol pudiese dejar a su mejor amigo al borde de la muerte. Ahora descubrirá toda la verdad.

■ **EL GRAN ENTRETENIMIENTO DEL FUTURO** no será una nueva Operación Triunfo con androides, sino un juego online llamado "The World". O al menos eso nos cuenta esta saga de rol, que se extenderá durante cuatro capítulos y cuya primera entrega nos llega avalada por el éxito que tiene en Japón la serie de anime en la que se basa. El protagonista es Kite, un muchacho que se apunta al juego de marras para descubrir por qué su mejor amigo ha quedado en coma tras una partida. Pero mucho ojo, porque aunque en todo momento nos sintamos como en un juego online (podemos incluso chatear con otros personajes), «Hack» es totalmente offline, y su historia se completa con los DVD de animación que acompañan a cada capítulo.

→ **NOSOTROS SÓLO CONTROLAMOS A KITE,** pero podemos reunir a un montón de personajes. Eso sí, en los combates sólo pueden participar tres, y aunque luchamos en tiempo real, para usar ítems o magias debemos pasar por unos menús bastante asequibles. Mientras nuestros colegas pelean por su cuenta, tenemos que vigilar su estado de



LAS TIENDAS son el mejor sitio para vender los objetos que no usemos y hacernos con nuevas armas, magias e ítems.



ESTOS PORTALES nos sirven para acceder a las diferentes zonas de batalla, pero antes necesitamos tener la dirección.



LOS ENEMIGOS son monstruos de todo tipo, por lo que a cada uno le afectan más unos ataques que otros. ¿Tenéis un poco de insecticida?





COLEGAS POR TODA LA RED

Kite no puede averiguar el secreto de "The World" él solito, así que tendremos que buscarle unos cuantos amigos que le ayuden en los combates. Pero la relación no se acaba ahí, porque luego podemos recibir y enviarles mensajes. ¡Qué majos!



LLAMAMOS a los jugadores que nos hayan dado su dirección, y si están disponibles, se apuntarán gustosos a nuestra partida.



LUCHAMOS todos juntos, pero mientras ellos pelean "a su bola", nosotros además tenemos que curarlos y resucitarlos.



CHATEAMOS con ellos fuera de "The World", lo cual es una buena forma de conseguir la información más confidencial.

salud y -desgraciadamente- la cámara, que es bastante "rebelde". Además, con nuestros aliados también intercambiamos objetos y datos sobre "The World", un mundo dividido en mazmorras que debemos recorrer de cabo a rabo, lo que hace el desarrollo bastante repetitivo. Personajes bien diseñados y escenarios un poco flojos completan un título que destaca sobre todo por su original planteamiento. HC

NUESTRO VEREDICTO

lo mejor

- **LA HISTORIA** es muy original, pues hacemos nuestras pesquisas dentro y fuera de "The World".
- **LOS COMBATES** son muy intuitivos, gracias a la mezcla de tiempo real y de rápidos menús.

lo peor

- **LA CÁMARA** da bastante la lata durante los combates y hay que ajustarla continuamente.
- **EL DESARROLLO** a base combatir mientras recorremos mazmorras se puede hacer pesado.

alternativas

Casi no hace falta que os lo recordemos, pero el rey indiscutible del rol en PS2 es **«Final Fantasy»**, tanto con su entrega **«X»** (ya en Platinum) como con la **«X-2»** (más reciente). Pero si aun con su argumento, su apartado gráfico y su duración no os convence la aventura de Square, siempre podéis optar por **«Kingdom Hearts»** o **«Dark Chronicle»**.

- **GRÁFICOS** El aspecto manga de los personajes mola bastante, pero los escenarios presentan un aspecto borroso y están algo vacíos. **76**
- **SONIDO** El juego no está doblado y las melodías, aunque son bastante pegadizas, a la larga pueden hacerse un pelín repetitivas. **74**
- **DURACIÓN** La aventura dura alrededor de 20 horas, lo cual está no está nada mal, pero se queda algo corta respecto a otros de su género. **83**
- **DIVERSIÓN** Su original propuesta de "simular" un juego online es muy divertida, aunque su desarrollo dividido en mazmorras es mejorable. **77**

PUNTUACIÓN FINAL 77

valoración

Cuando empezamos a oír hablar de este juego, no lo entendíamos muy bien. ¿Un juego online pero sin conectarnos a internet? Estos nipones están locos... Pero una vez probada la primera entrega, podemos decir que la propuesta es atractiva, aunque el desarrollo no engancha como debería. Su sistema de juego es asequible incluso para los que no sean muy duchos en esto del rol, aunque tengamos que vigilar que la cámara no nos deje vendidos. En fin, sus competidores están más "preparados", pero la combinación de juego y anime puede gustar.

JOSÉ MANUEL MARTÍNEZ



■ AVENTURA ■ ACTIVISION ■ 1 JUGADOR ■ CASTELLANO ■ 69,00 € (11.480 ptas.) ■ Lanz.: 24 de Marzo ■ 16+







LA "TRANQUILA" VIDA DEL NINJA

Durante esta aventura tenemos que resolver un montón de situaciones diferentes, aunque las mas frecuentes son las que os mostramos a continuación. ¿Listos para hacer de ninja?

1. ESCONDERNOS DE LOS ENEMIGOS utilizando el sigilo para no ser descubiertos. En algunas misiones no podremos ni tan siquiera luchar, así que hay que ser muy escurridizos.

2. SALIR DE LAS SOMBRAS para ejecutar de una manera silenciosa a los enemigos. Son escenas muy gore.

3. LUCHAR CONTRA JEFES, ya que al final de cada fase nos espera el rival mas duro (y grande) de cuantos nos enfrentamos. Una vez descubierta su rutina no son muy complicados.



EL SIGILO y la acción continúan siendo las principales características de un «Tenchu» que además se juega en Internet con el servicio Xbox Live.





LA VIOLENCIA y la crudeza de todas sus imágenes hacen de este juego un título exclusivo para mayores de 18 años. Y es que cuando seamos descubiertos no les costará mucho cortar cabezas o atravesar cuerpos con las afiladas Katanas.

"TENCHU-FATE" AL SIGILO

TENCHU 3: RETURN FROM DARKNESS

Ahora los ninjas, cansados de luchar siempre en Japón, van a hacerlo en todos los países del mundo...a través del juego online.

■ **LOS NINJAS MAS SIGILOSOS** del panorama consolero desembarcan en Xbox con una versión mejorada del mismo «Tenchu 3» que Playstation 2 recibió meses atrás. Controlando a Rikimaru y Ayane (¡más un personaje secreto!) debemos atrapar a los poseedores de unas misteriosas joyas que encierran un poder desconocido. Para conseguirlo tenemos que emplear nuestras habilidades ninja en el manejo de armas blancas (como katanas y shurikens entre otras) siempre que seamos descubiertos, claro, puesto que la idea es hacer uso del sigilo para escondernos o atacar por sorpresa.

→ **EL MODO ONLINE ES LA ESTRELLA** de esta nueva versión. Así podemos luchar contra un amigo en el clásico duelo "a muerte" o bien aunar fuerzas en un innovador modo cooperativo con el que recorremos 13 escenarios (2 de ellos inéditos) cumpliendo los mismos objetivos que en el modo individual. Ademas se han incluido nuevos movimientos y poderes (entre ellos el de dominación mental) que se añaden si actuamos conforme el código ninja. Todo esto bajo un correcto entorno gráfico y musical que ambienta de manera acertada el Japón místico y feudal de estos asesinos silenciosos.

NUESTRO VEREDICTO

GRÁFICOS	76
SONIDO	75
DURACIÓN	79
DIVERSIÓN	80

Valoración: El modo cooperativo online junto con los nuevos movimientos y poderes son los principales alicientes de esta nueva versión que tiene en su horrible cámara su peor aspecto.

PUNTUACIÓN FINAL 77

■ ACCIÓN ■ NAMCO ■ 1 JUGADOR ■ CASTELLANO ■ 59,95 € (9.975 ptas.) ■ Lanzamiento: Ya disponible ■ 16+





PARA SALVAR AL MUNDO de la destrucción, Spawn deberá emplear todos sus poderes en este juego de acción que recrea la atmósfera de sus cómics.

SIN PIEDAD

Spawn no es de los héroes que suelan "cortarse" lo más mínimo para conseguir su objetivo. Para librar al mundo de la destrucción cuenta con bastantes recursos:

1. **PELEA SIN CESAR,** con su hacha o con los distintos tipos de armas de fuego que encontramos durante el desarrollo del juego.
2. **PLANEA CON SU CAPA** o salta gracias a sus cadenas telequinéticas cuando tiene que superar grandes distancias.
3. **USA SUS PODERES INFERNALES** cuando los enemigos le superan en número (o sea, casi siempre) o se le acaban las armas de fuego.

¡ESTO ES UN INFIERNO!

SPAWN: ARMAGEDDON

Ahora que Arnold Schwarzenegger se ha metido en política, sólo nos queda un héroe disponible para salvar al mundo: ¡Spawn!

■ **A PESAR DE TENER UN BONITO NOMBRE,** los Ángeles Celestiales son unas criaturas que han decidido acabar con el infierno y, ya puestos, también con nuestro planeta, ¡y eso no se puede permitir! Para chafarles los planes, en este juego de acción nos toca guiar a Spawn a través de 23 niveles que nos llevan desde las calles de Nueva York al mismísimo cielo, con paradita en el infierno incluida. Por supuesto, nuestro camino está plagado de enemigos (algunos, como Violator o Cygor, viejos conocidos de Spawn) y para combatirlos tenemos un buen repertorio de armas. La principal es el hacha Agony, que hace estragos entre nuestros rivales, aunque podemos emplear otras siete igual de contundentes. Además, como buen superhéroe, Spawn tiene poderes especiales, como planear con su capa, lanzar bolas de necroplasma o usar sus cadenas telequinéticas para superar grandes distancias.

→ **LA AMBIENTACIÓN ES MUY PARECIDA AL CÓMIC,** así que todo lo que aparece en pantalla está envuelto en sombras. Sin embargo, a pesar de esta fidelidad al uni-

SPAWN →

Este atormentado superhéroe vendió en su día el alma al dueño del infierno, Malebolgia, por amor a su esposa Wanda. Ahora intenta romper ese vínculo con el mal con acciones nobles.



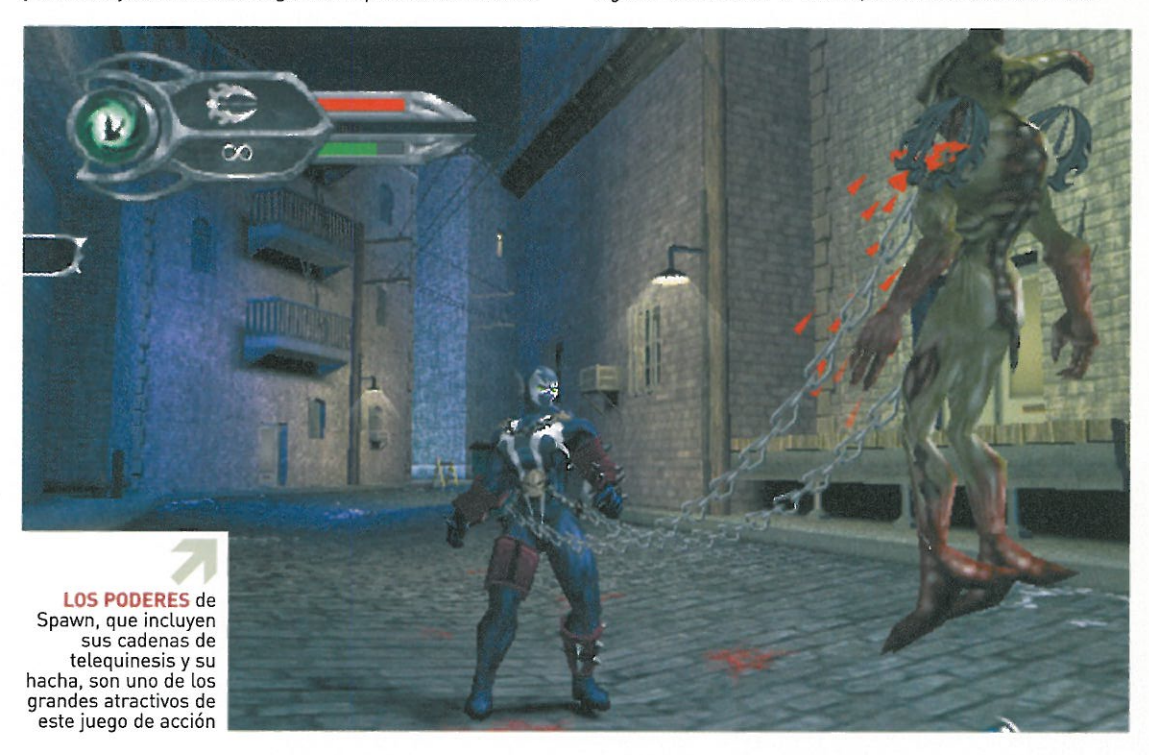




LA AMBIENTACIÓN recuerda mucho a la de los cómics, y eso incluye también enemigos tan repulsivos como este.



LAS ARMAS de fuego son imprescindibles para acabar con algunos demonios. Por suerte, utilizamos siete distintas.



LOS PODERES de Spawn, que incluyen sus cadenas de telequinesis y su hacha, son uno de los grandes atractivos de este juego de acción

DEL CIELO AL SUBSUELO

Para desbaratar los planes de los Ángeles, que destruirían el planeta, al bueno de Spawn no le queda más remedio que darse una vuelta por otros mundos.



EN EL CIELO, Spawn no sueña con angelitos, sino que más bien son una pesadilla para él, y debe emplearse a fondo si quiere impedir que arrasen la tierra con su plan de destrucción.



EN EL INFIERNO, Malebolgia, su actual dueño, quiere hacer que Spawn se quede para comandar su ejército. Durante algunas fases nuestro objetivo es intentar salir de este submundo como sea.







GALERÍA DE VILLANOS. A lo largo de la aventura, Spawn se las ve con sus peores enemigos, como Violator (Izq.), con el que lucha en dos ocasiones. También se enfrenta con el "simpático" simio cibernético Cygor (Centro) o con el casi indestructible Redentor (Derecha).

verso de Spawn, el gran problema de su juego es que técnicamente no está a la altura. Los escenarios se muestran vacíos y el modelado gráfico de algunos enemigos es más que discreto. Además, las cámaras son bastante toscas en más ocasiones de lo deseable.

En fin, que nos encontramos ante un título de acción que no pasará a la historia, pero que sí que molará a los que siguen las aventuras de su protagonista. HC

NUESTRO VEREDICTO

lo mejor

■ **LA AMBIENTACIÓN.** Toda la atmósfera es igual de siniestra que la que disfrutamos en los cómics.

■ **LOS PODERES DE SPAWN.** Están todos: su hacha Agony que se transforma en capa, sus cadenas...

lo peor

■ **LOS GRÁFICOS** de algunos enemigos y escenarios, que deberían presentar algo más de detalle.

■ **LAS CÁMARAS** nos juegan malas pasadas en algunas partes importantes del juego. ¡Y sienta fatal!

alternativas

Ahora que los juegos de superhéroes están de moda, hay donde elegir. **«X-Men 2 La Venganza de Lobezno»** y **«Hulk»**, ambos para las tres grandes, disponen de un desarrollo beat´em up bastante parecido, y son algo mejores, pero sin excesos. Si queréis ver a Spawn en plena forma, no os perdáis la versión para Xbox de **«Soul Calibur II»**.

■ **GRÁFICOS** Los escenarios aparecen en general bastante vacíos, y los modelos de algunos enemigos dejan bastante que desear. **69**

■ **SONIDO** Marilyn Manson aporta un tema a la banda sonora, pero el resto flojea. Y aunque las voces están en castellano, no hablan mucho... **78**

■ **DURACIÓN** El juego tiene más de veinte fases, pero ninguna es demasiado difícil. Además, no hay modos extra cuando nos lo acabamos. **74**

■ **DIVERSIÓN** La ambientación es muy acertada. Las fases son demasiado parecidas entre sí, y el sistema de juego se hace un poco monótono. **73**

PUNTUACIÓN FINAL 72

valoración

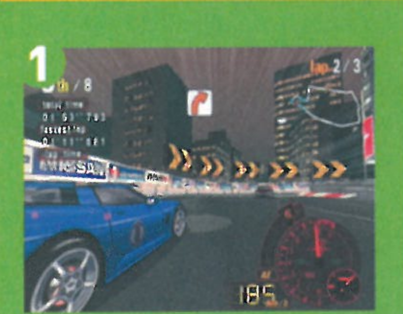
Hasta hoy día son ya varios los juegos que se han hecho en torno al personaje de Spawn, pero ninguno de ellos ha convencido por completo a sus fans. Éste es de los mejores, porque combina la ambientación tenebrista del cómic con la posibilidad de utilizar todos los alucinantes poderes del superhéroe. La pena es que no se haya cuidado por igual su aspecto gráfico, que no siempre está a la altura, o algunas de las cámaras, que nos pueden volver locos cuando tenemos que saltar grandes distancias.



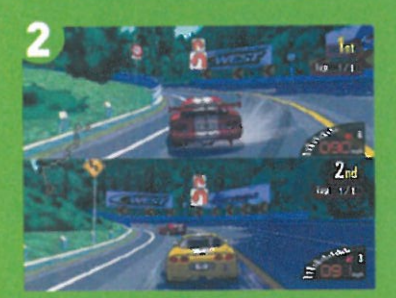
JOSÉ MANUEL MARTÍNEZ

■ VELOCIDAD ■ CAPCOM ■ 1 - 8 JUGADORES ■ CASTELLANO ■ 63,95 € (10.640 ptas.) ■ Lanzamiento: Ya disponible ■ 3+

1



2



3



MANERAS DE ACELERAR

En «Auto Modellista» podemos disputar la típica competición basada en ir ganando carreras individuales, pero el juego nos ofrece otras posibilidades para disfrutar a tope de la velocidad:

1. **XBOX LIVE!** permite carreras de hasta 8 jugadores a la vez. De nuestro coche y manejo al volante depende la victoria ante rivales de todo el mundo.
2. **LA PANTALLA PARTIDA** es la opción ideal para una carrera rápida. Lo malo es que jugando a dobles la sensación de velocidad decae bastante.
3. **EL GARAJE** es donde aparcamos nuestros coches (hasta 10) y donde "operamos de estética" a nuestros bólidos. Por cierto, que hasta el propio garaje es altamente personalizable.



LOS VEHÍCULOS realizados con la técnica cel shading son los grandes protagonistas de este original juego de carreras.







LOS TERRENOS son diferentes entre circuito y circuito y esto afecta al manejo de nuestro coche. Lo mismo corremos de noche en un trazado urbano, que nos vamos a un tramo de tierra en plan rally. ¡Cuidado con derrapar mucho en las curvas!

COLOREA LA VELOCIDAD

AUTO MODELLISTA

Ya lo decían en la autoescuela: ¡aprende a trazar bien las curvas! Para hacerlo, ¿qué mejor que estos coches de dibujos animados?

■ **ESTAS ORIGINALES CARRERAS EN CEL SHADING** llegan a Xbox con su desenfadado estilo gráfico y sus infinitas posibilidades de configuración. «Auto Modellista» salió hace un año en PS2, y como recordaréis nos invita a correr las carreras de toda la vida, pero con el original toque que le dan sus gráficos en cel shading (esa técnica que simula los dibujos animados). Pero no penséis que se trata de un "doble" del original, ya que además de incluir nuevos coches y circuitos, esta versión también nos permite correr online con hasta 8 pilotos de todo el mundo.

→ **LOS COCHES PUEDEN PERSONALIZARSE** hasta el más mínimo detalle, desde las llantas hasta el motor o las pegatinas de la carrocería. En cuanto a los modos de juego, el principal es el Garaje, en el que debemos superar todas las carreras en los distintos niveles gracias a las mejoras que obtenemos con nuestras victorias. Todos los coches que mejoramos podemos "aparcarlos" en nuestro garaje virtual para usarlos después en otros modos de juego... o contra nuestros amigos, porque además del modo online, también hay un modo a pantalla partida. Si pasáis por alto su deficiente control, queda un "racer" muy aceptable. HC

NUESTRO VEREDICTO

GRÁFICOS	80
SONIDO	77
DURACIÓN	84
DIVERSIÓN	80

Valoración: El modo online alarga la vida del juego respecto al de PS2, y es un reto para los que quieran mejorar sus coches y fardar en Xbox Live! Fallan el control y la sensación de velocidad.

PUNTUACIÓN FINAL 80



RICARDO DEL OLMO

■ SHOOT'EM UP ■ ATARI ■ 1 - 12 JUGADORES ■ CASTELLANO ■ 59,95 € (9.975 ptas.) ■ Lanz.: Ya disponible ■ 16+









MODOS POR TRIPLICADO

En «Unreal II» nos encontramos tres modos de juego diferentes. Aquí os detallamos todos, así que elegid cuál os gusta más:

1. EN EL MODO PRINCIPAL la puntería es fundamental para cumplir objetivos como detener una plaga de arañas alien, proteger una zona aliada o tomar al asalto una fortaleza enemiga.
2. EL MODO COOPERATIVO nos permite completar todas las fases del modo principal, pero jugando en compañía de otro amigo. ¡Así ya no tenéis excusa para no invitar a vuestros colegas!
3. EL JUEGO ONLINE es una versión del clásico juego de zonas, así que los 12 participantes divididos en 2 equipos deben conquistar y proteger 4 puntos del escenario. ¡Ah, y además también podemos descargarnos más niveles!



UN SHERIFF DEL ESPACIO, como debe ser, no puede perder el tiempo tomando café con donuts: ¡está muy ocupado en liarse a tiros con peligrosas razas alienígenas!







EL ARSENAL en las 12 misiones es tan variado como destructivo: lanzallamas, bastones láser, escopetas... Y todo nos viene de perlas, porque durante todo el juego no dejamos de disparar.

¡POLICÍA! ¡ARRIBA LOS TENTÁCULOS!

UNREAL II: THE AWAKENING

Los sheriff del futuro no son tipos que montan a caballo y fuman tabaco de liar, sino expertos en combatir alienígenas.

■ **LOS ALIENÍGENAS AMENAZAN EL MUNDO,** y sólo hay una persona capaz de detenerlos: ¿un agente secreto? ¿un superhéroe? Pues no, el elegido es un sheriff espacial al que le cuelgan el marrón de enfrentarse (por un mísero sueldo) a las más horribles razas alienígenas. Claro, que nosotros también tenemos un papel en las 12 misiones de la aventura, así que metidos literalmente en el pellejo de este "madero", nos toca practicar el tiro al alien usando joyitas del calibre de pistolas de plasma, lanzagranadas tóxicos o escopetas incendiarias.

→ **ADEMÁS DEL MODO DE JUEGO PRINCIPAL** también encontramos uno cooperativo a pantalla partida y otro online, en el que hasta 12 jugadores divididos en 2 equipos tienen que mantener el control de 4 zonas diferentes del escenario a tiro limpio. Es cierto que el desarrollo se vuelve un poco repetitivo, que el apartado gráfico necesitaría retoques (sobre todo en cuestión de animaciones y diseño de personajes) y que el control, cuando tenemos que elegir entre muchas armas, no es el más cómodo, pero aun así, la ambientación (una mezcla de acción desenfrenada con elementos de terror), es bastante buena, con lo que «Unreal II» gana algunos enteros. HC

NUESTRO VEREDICTO

■ GRÁFICOS	79
■ SONIDO	83
■ DURACIÓN	80
■ DIVERSIÓN	74

Valoración: Si os atrae la acción sin concesiones, este shooter no os va a defraudar. Aunque, eso sí, tendréis que perdonarle la monotonía del desarrollo y el apartado gráfico.

PUNTUACIÓN FINAL 75

NOVEDADES Todas las consolas

Aquí puedes encontrar el resto de los juegos que salen a la venta este mes.




XBOX DEAD MAN'S HAND

SHOOT'EM UP ■ ATARI ■ 1 JUGADOR
■ INGLÉS ■ 49,95 € (8.311 ptas.) ■ 16+ 

EL "SPAGHETTI WESTERN" tiene muchos fans en el cine, pero en consola está muy poco explotado, así que ahora llega este shooter en primera persona para remediarlo. En él encarnamos a un pistolero que ha sido encarcelado (injustamente, claro), por lo que debe escapar de la prisión y dar para el pelo a unos forajidos conocidos como "Los Nueve". Ya veis que todo se asemeja mucho a este género cinematográfico y, como no podía ser menos, nuestras andanzas nos llevan a visitar los lugares más típicos de la época, como un rancho o un "saloon". Gráficamente no es excesivamente brillante, pero consigue ambientar perfectamente la historia y, sobre todo, cuenta con infinidad de elementos interactivos en los escenarios: lámparas que se rompen, porches que se vienen abajo... La lástima es que el desarrollo se puede hacer repetitivo, pese a tener algún minijuego entre tiroteo y tiroteo.

valoración Este título está bien ambientado en la época del Salvaje Oeste, y a la vez, es un shooter que puede ofrecer momentos divertidos. **80**

PS2 - XBOX | MX UNLEASHED

■ DEPORTIVO ■ THQ ■ 1 - 4 JUGADORES
■ CASTELLANO (textos) ■ 59,95 € (9.975 Ptas.) ■ 7+

El motocross resulta un deporte bastante completo: incluye carreras, piruetas, pruebas en circuitos de montaña... Todos esos retos los incluye «MX Unleashed», con un sistema de juego similar al de los juegos de skate (recompensas por puntos) y un apartado técnico más que correcto.



valoración Este título tiene muchas posibilidades, aunque el control, algo bastante importante en este tipo de juegos, deja que desear. **79**

GBA | SONIC BATTLE

■ ACCIÓN ■ SEGA ■ 1 - 4 JUGADORES ■ CASTELLANO
■ 49,95 € (8.311 Ptas.) ■ 7+

Es normal: después de tantas aventuras, Sonic, Tails y el resto de la panda han aprendido un montón de técnicas de combate. Y para aprovecharlas, ¿por qué no luchar entre todos? Y la verdad es que funciona: las peleas son espectaculares, unidas además a un control estupendo.



valoración El sistema de combate es muy innovador y ha sido bien trasladado a la portátil de Nintendo. Vamos... ¡que mola un "puñao"! **83**

PS2 - XBOX - GC | PUYO POP FEVER

■ PUZZLE ■ SEGA ■ 1 - 2 JUGADORES ■ INGLÉS
■ 29,95 € (4.983 Ptas.) ■ 3+

Los aficionados a los juegos tipo «Tetris» se alegrarán de que sigan apareciendo nuevas propuestas, pero claro, a los demás les puede parecer que eso está anticuado. En fin qué os vamos a contar, tenemos que encajar piezas de varias formas y colores para completar cuantas líneas podamos.



valoración Está ya algo visto, pero si os mola el género os gustará por sus graciosos gráficos y su modo para competir contra un amigo. **75**

PS2 | GLASSROSE

■ AVENTURA GRÁFICA ■ CAPCOM ■ 1 JUGADOR
■ INGLÉS ■ 62,95 € (10.474 Ptas.) ■ 12+

Lo de despertar de un largo sueño y que nos acusen de un asesinato está un poco visto, pero esta aventura aporta una atmósfera de lo más misteriosa. Y para misterioso el protagonista, que puede leer la mente de los demás sospechosos. Diálogos, pistas y embrollos con tintes paranormales.



valoración Su apartado gráfico brilla bastante (sobre todo en las CG's), pero el desarrollo puede hacerse demasiado lento. **76**

GBA | MAX PAYNE

■ ACCIÓN ■ ROCKSTAR ■ 1 JUGADOR ■ INGLÉS
■ 49 € (8.170 Ptas.) ■ 18+

Esto de ser un fugitivo de la justicia y a la vez enfrentarnos a una poderosa compañía no es fácil, pero al menos tenemos un buen arsenal y el "tiempo bala" para ralentizar los movimientos de los enemigos. Un juego que rebosa acción y una gran conversión del que triunfó en PS2 y Xbox.




valoración Todas las situaciones, armas y habilidades de Max Payne se han trasladado a esta versión, imprescindible para los fans de la acción. **86**

PS2 - XBOX | FALLOUT

■ ACCIÓN ■ INTERPLAY ■ 1 - 2 JUGADORES ■ CASTELLANO
■ 59,95 € (9.975 Ptas.) ■ 16+

Tres supervivientes de un holocausto nuclear luchan en esta aventura de acción por expulsar a los mutantes del planeta. El planteamiento es muy adulto, pero su desarrollo, pese a los toques de rol, se vuelve monótono, y la vista aérea con la que seguimos la acción no nos acaba de convencer.



valoración Cargarnos mutantes es una descarga de adrenalina de duración limitada, aunque el modo a dobles cooperativo alarga la diversión. **73**


FOTOS EN COLOR
36895 36234 35955 36904 36648
36525 36613 36634 35937 36170
36213 36036 36155 35568 37211
35365 36518
36455 36448 36083 36164 37366
ENVÍA MIXFOTO3 Código FOTO AL 5959
Envía MIXFOTO3 35937 al 5959 y tendrás al NIÑO a toda pantalla
MELODÍAS POLIFÓNICAS
TOP DEL MES
84267 David Bisbal Buleria
84090 Queco Tengo
82652 Mago de Oz Fiesta Pagana
83662 Beyonce Crazy in love
84068 Rammstein Du hast
80726 Bob Marley No woman no cry
83584 Evanescence Bring me to life
83796 El canto del loco La madre de Jose
80277 Metallica Nothing else matters
83849 Mago de Oz Molinos de viento
82380 Los Chunguitos Dame Veneno
84057 Chenoa En tu cruz me clavaste
80293 Bon Jovi Its my life
84203 Latin lovers Dos gardenias
83902 Andy y Lucas Son de amores
82935 Navajita Plateá Noches de bohemia
80239 Europe Final Countdown
83228 Safri Duo Samba Adagio
83599 El chombo Papi chulo
83655 ACDC Thunders truck
TOP ROCK
80293 Bon Jovi Its my life
80062 Linkin Park In The End
80239 Europe Final Countdown
83655 ACDC Thunders truck
80298 Metallica Master of Puppets
84068 Rammstein Du hast
80111 Guns and Roses Sweet Child of Mine
83885 Linkin Park Numb
80137 Metallica Enter Sandman
81459 Deep Purple Smoke on water
83873 Evanescence Going Under
RECOMENDAMOS
82440 Beth Dime
80045 EMINEM Without Me
82124 Himno oficial Atletico De Madrid
81691 Ricky Martin Jaleo
82605 Luis Aguilé Es Una Lata El Trabajar
83605 Ainoha Viva la noche
82430 Antonio Orozco Devuélveme la Vida
83806 SPS Another night
81686 UPA Dance Sambame
82436 David Bisbal Dígale
80627 The Animals House of the Rising Sun
80029 Jenifer Lopez Jenny from the Block
80217 Rolling Stones I can´t get no satisfaction
80062 Linkin Park In The End
82813 Mojinos Escozíos Mi Jefe
82740 Héroes Del Silencio Maldito Duende
muchas mas en..
www.mixmovil.com
ENVÍA POLIFO3 Código POLIFÓNICA AL 5959
Envía POLIFO3 84090 al 5959 y escucharás "TENGO" en tu móvil
TOP DANCE
83675 DJ Tiesto Flight 673
80056 Faithless Insomnia
84201 Prezioso Voglio vederti danzare
80093 Sash Equador
83786 Kate Ryan Desenchantee
83814 Benny Benassi Satisfaction
83863 Safri Duo Fallin high
80642 Depeche Mode Enjoy the silence
80067 DJ Quicksilver Belissima
80041 DJ Sammy Heaven
81684 Panjabi Mc Mundian to bach ke
TOP TV.CINE
80025 Los Simpsons
83883 Fraggle Rock
80065 Friends
80108 Benny Hill
80143 La pantera rosa
83850 Las Tapitas
80174 Expediente X
83834 La abeja maya
80131 Buffy cazavampiros
80295 Angeles de Charlie
83648 La familia Munster
TOP NACIONALES
84034 Fran Perea Uno mas uno son siete
83856 Oreja de V. Gogh 20 de enero
82004 Juanes A Dios le pido
84042 Andy y Lucas Ratoncitos colorados
83604 Malena Gracia Loca
82740 Héroes Del Silencio Maldito Duende
83914 Alejandro Sanz No es lo mismo
82430 Antonio Orozco Devuélveme la Vida
82835 D. Bisbal Miénteme
81690 David Civera Bye Bye
82886 Los Chichos Ni más, ni menos
LOGOS Y TONOS
LO MEJOR PARA TU MÓVIL
TOP 10
1083
6222
9013
0002
0138
9016
6047
9087
1188
6351
TOP DEL MES
59812 David Bisbal Buleria
54407 Queco Tengo
54210 Mago de oz Fiesta pagana
53389 Latin lovers Dos gardenias
54391 Andy y Lucas Son de amores
59709 Beyonce Crazy in love
54395 Fran Perea Los Serrano
54388 El canto del loco La madre de Jose
59608 Eminem 8 mile
72107 DJ Sakin Braveheart
53384 Prezioso Voglio vederti danzare
54276 Los Chichos Ni mas ni menos
59168 Bob marley No woman no cry
54400 Andy y Lucas Tanto la queria
60570 Evanescence Bring to life
10 MAS
27026
27000
30023
09121
09012
01246
21012
18437
POP/ROCK
59792 Outkast Hey ya
60238 Metallica Nothing Else Matters
59706 Sean Paul Get busy
60024 Europe The final countdown
60004 Acdc Highway to hell
59749 Beyonce Baby boy
59045 Mike oldfield Tubular bells
59743 Black Eyed Peas Where is the love
60118 Linking park In the end
60012 Guns n roses Sweet child of mine
60213 Iron Maiden The Trooper
59626 50 Cent In Da Club
60013 Iron maiden Number of the beast
60635 Red hot chili pepers Fortune faded
60227 Stereophonics have a nice day
ENVÍA MOLT3 Código TONO AL 7227
Envía MOLT3 54407 al 7227 y sonará "TENGO" en tu móvil
TOP DANCE
53362 Dj Lasha Giulia
53205 Safri duo Samba adagio
53237 Chasis Universe
53240 DJ Tiesto Lethal industry
72191 Techno syndrome Mortal kombat
53014 Sash Ecuador
53221 Barthez Infected
52375 Dj Tiesto Traffic
51012 Prodigy Breathe
53009 Boomfunk Mc Freestyler
53037 Gloria Gaynor I will survive
61048 Chemical Brothers Hey boy hey girl
53199 Barthez On the move
53060 Energy 52 Cafe del mar
53252 Faithless Insomnia
HIMNOS
55058 Cara al sol
55011 H. de España
68002 Cant del Barca
68014 Hala Madrid
55024 H. de la Legion
55022 Els segadors
SELECCIÓN
06131
09302
02237
18341
06060
30003
27202
02347
16188
18437
JUEGOS JAVA www.juegosjava.com
1021 PLANET ZERO
1009 RAYMAN BOWLING
1013 SOLITARIO
1005 PRINCE OF PERSIA
ENVÍA JUEGOS3 Código JUEGO AL 5959
Envía JUEGOS3 1005 al 5959 y juega ya a PRINCE OF PERSIA
1012 SKATE&SLAM
1014 SPEED DEVILS
1020 XIII
1089 SPLINTER CELL
ANIMACIONES
en tu móvil
GALLO
PINCHA
KARATEKA
VAQUITA
TORTUGUITA
ENVÍA MIXFOTO3 nombre AL 5959
Ej:envía MIXFOTO3 PINCHA para tener la animacion del DJ en tu móvil

CONCURSO

¡PARTICIPA AHORA CON TU MÓVIL Y GANA UNO DE

¡¡SORTEAMOS!!

dos packs que incluyen:



...LOS ESTUPENDOS PREMIOS QUE SORTEAMOS!



Estos cinco estupendos juegos:

- ✓ Top Spin
- ✓ Amped 2
- ✓ Counter Strike
- ✓ NBA Inside Drive 2004
- ✓ Project Gotham Racing 2

Cable de conexión avanzado para el soporte de sonido digital 5.1

Para participar en este concurso sólo tienes que enviar un **mensaje de texto** al **número 5354** desde tu móvil poniendo la **palabra xboxhc** seguida de un espacio y a continuación tus **datos personales** (nombre, apellidos, dirección, código postal y localidad donde vives)

...Y un exclusivo calendario de Halo 2

(no está a la venta)

"Le informamos que los datos de las personas ganadoras del concurso serán incorporados con fines mercantiles a un fichero del que es responsable HOBBY PRESS, S.A. Los listados de números de teléfonos móviles de las personas concursantes y no ganadoras de premios, serán destruidos después de la realización del pertinente sorteo".

BASES DEL CONCURSO

1.-Coste máximo por cada mensaje 0,90 Euros + IVA.
2.-Válido para Movistar, Vodafone y Amena.
3.-Los premios no serán canjeables por dinero.
4.-No se admitirán reclamaciones por pérdida del servicio de Correos.
5.-Los nombres de los ganadores serán publicados en próximos números de la revista Hobby Consolas.
6.-El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Válido únicamente en territorio español.
7.-Fecha límite para entrar en sorteo: 26 de abril de 2004.

SELECCIÓN HOBBY CONSOLAS

! NUEVA ENTRADA EN LISTA   R: REENTRADA EN LISTA

LOS FAVORITOS DE LA REDACCIÓN

1 Metal Gear Solid 2
PLAYSTATION 2

POSICIÓN ANTERIOR 1 · MESES EN LISTA 26



Snake demuestra una templanza enorme no sólo para infiltrarse; también para estar arriba en la lista.

2 Metal Gear Solid Twin Snakes
GAMECUBE

POSICIÓN ANTERIOR 3 · MESES EN LISTA 2



Esto ya es mucho: no contento con acaparar el primer puesto de la lista, Snake se queda el segundo también.

3 Metroid Prime
GAMECUBE

POSICIÓN ANTERIOR 2 · MESES EN LISTA 14



A pesar de su veteranía, Samus está luchando a brazo partido para mantener el tipo en los puestos altos.

4 Zelda: The Wind Waker
GAMECUBE

POSICIÓN ANTERIOR 4 · MESES EN LISTA 13



Los juegos de rol y acción tienen a su representante más ilustre en este título, con el que Link llegó a GC.

5 Top Spin
XBOX

POSICIÓN ANTERIOR 5 · MESES EN LISTA 3



Ya nadie puede decir que este juego esté aquí por suerte; sus méritos quedan ya fuera de cualquier duda.

6 Prince of Persia
PLAYSTATION 2

POSICIÓN ANTERIOR 6 · MESES EN LISTA 4



El príncipe más aventurero que conocemos sabe andar por las paredes... ¡y por las listas de éxitos!

7 Splinter Cell Pandora Tomorrow
XBOX

POSICIÓN ANTERIOR - · MESES EN LISTA 1



La llegada de la nueva aventura de Fisher lo mantiene, por ahora, en un puesto discreto de la lista. ¿Subirá?

8 Star Wars: Rebel Strike
GAMECUBE

POSICIÓN ANTERIOR 7 · MESES EN LISTA 6



Poco a poco, a este alucinante juego de acción le están abandonando las "fuerzas". ¿Cuánto aguantará por aquí?

9 FIFA 2004
PS2, XBOX, GC

POSICIÓN ANTERIOR 10 · MESES EN LISTA 2



Las competiciones futboleras están que arden en la tele, pero en las consolas sigue ganando «FIFA».

10 Final Fantasy X-2
PLAYSTATION 2

POSICIÓN ANTERIOR 9 · MESES EN LISTA 3

Las chicas más guapas de Square no están llegando tan alto como otras entregas de la saga de rol más famosa.

LOS PREFERIDOS DE...

Manuel del Campo		Javier Abad		David Martínez		Sergio Martín	
1 Metal Gear Solid 2	PS2	1 Metal Gear Solid 2	PS2	1 Metroid Prime	GC	1 Metroid Prime	GC
2 Prince of Persia	PS2	2 Splinter Cell P. T.	XBOX	2 Metal Gear Solid 2	PS2	2 Zelda: Wind Waker	GC
3 Top Spin	XBOX	3 Top Spin	XBOX	3 Metal G. Twin Snakes	GC	3 Metal Gear Solid 2	PS2
4 El Retorno del Rey	XBOX	4 Final Fantasy X-2	PS2	4 SW Rebel Strike	GC	4 Metal G. Twin Snakes	GC
5 FIFA 2004	PS2	5 Metal G. Twin Snakes	GC	5 Zelda Wind Waker	GC	5 Shenmue II	XBOX
6 Project Gotham 2	XBOX	6 Prince of Persia	PS2	6 MoH Rising Sun	XBOX	6 Halo	XBOX
7 Splinter Cell P.T.	XBOX	7 FIFA 2004	PS2	7 Gran Turismo 3	PS2	7 SW Rebel Strike	GC
8 Soul Calibur II	GC	8 Pro Evol. Soccer 3	PS2	8 Pro Evol. Soccer 3	PS2	8 Metroid Zero	GBA
9 Resident Evil 0	GC	9 Zelda Wind Waker	GC	9 Final Fantasy X-2	PS2	9 007 Todo o Nada	PS2
10 SW Rebel Strike	GC	10 GTA Pack Doble	XBOX	10 GTA Pack Doble	XBOX	10 Resident Evil Zero	GC

La lista de **Los Favoritos de la Redacción** se confecciona en base a las listas de los preferidos por los redactores de Hobby Consolas.

LOS MÁS ESPERADOS



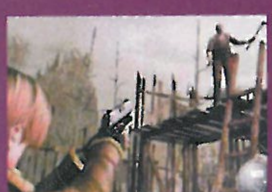
1 Metal Gear 3: Snake Eater
PLAYSTATION 2

El más famoso "comedor de serpientes" de todo el panorama consolero se ha dejado ver en nuestra revista... ¡y nos ha dejado con la miel en la boca!



2 Final Fantasy XII
PLAYSTATION 2

Square sigue trabajando sin descanso para haceros llegar nuevas entregas de su saga más famosa, y entre ellas, la que más seguidores tiene es ésta.



3 Resident Evil 4
GAMECUBE

Los momentos de máximo terror a los mandos de una consola los vivirán quienes tengan suficiente paciencia para esperar la llegada de este juegazo. ¡Ya verán lo que es pasar miedo!



4 Gran Turismo 4
PLAYSTATION 2

Ya se huele el aroma de la gasolina, los neumáticos echando humo... ¡La vuelta del simulador de coches más realista de la historia os tiene de los nervios!



5 Halo 2
XBOX

Está claro que este juego es la gran esperanza de los usuarios de Xbox. Las nuevas aventuras del jefe maestro van a marcar el momento más alto de la consola de Microsoft.

LOS 5 JUEGOS

1 DRAGON BALL Z BUDOKAI 2

La serie de anime más popular de la historia sigue dando lugar a nuevos títulos para todas las consolas. Lo último es la nueva saga de lucha con gráficos "cel-shading" que salió hace unos meses en PS2, incluyendo a todos los personajes del universo de Goku.

TU OPINIÓN CUENTA

Envíanos tus favoritos, críticas o esperados a:

- Hobby Press, S.A. HOBBY CONSOLAS c/ Los Vascos nº 17. 28040 Madrid Indicando en el sobre: Los mejores
- losmasesperados.hobbyconsolas@hobbypress.es
- vuestrosfavoritos.hobbyconsolas@hobbypress.es
- vuestrascriticas.hobbyconsolas@hobbypress.es



VUESTRAS CRÍTICAS



PRINCE OF PERSIA

La valoración de Hobby Consolas (nº 146) fue de 93. Las críticas llegadas a nuestra redacción durante este mes han sido muy variadas. Ahí van algunas de ellas:

@ Tan intenso como breve

(Santiago Triguero, Girona)

Es un gran juego, de alta calidad y buena jugabilidad, pero tan intenso como breve, y a lo largo de la aventura se nota la monotonía de los enemigos, y movimientos que ensombrecen el trabajo de esta -casi- obra maestra.

VALORACIÓN: 90

@ Niveles más que aceptables

Krzystof Gwizdala (e-mail)

Los juegos buenos no pierden valor aunque te los den reformados la segunda o tercera vez, y en este caso -nuevos gráficos, amplios entornos, buena cámara...- todo ha llegado a unos niveles más que aceptables.

VALORACIÓN: 93

@ Podía haber más modos

Luis Martínez (e-mail)

Cuando ya no nos acordábamos de este viejo juego, va y aparece su renovación, con inmejorables gráficos, buena jugabilidad y el argumento de siempre. Podía haber más modos de juego para que fuera más difícil, y varios finales. Es el típico juego que al pásarselo, termina en el cajón.

VALORACIÓN: 87

El mes que viene mandad vuestras críticas sobre:
F. FANTASY X-2
¡Y no olvidéis enviar vuestra foto!



VUESTROS FAVORITOS

Pos.	Juego	Plataforma	Posición anterior	Meses en lista	Comentario
1	Final Fantasy X	PLAYSTATION 2	1	22	Mientras jugáis a la secuela de este juego, los votos siguen llegando para su adictivo predecesor.
2	Final Fantasy VII	PLAYSTATION	7	4	No sabemos a qué obedecerá este reimpulso de la séptima entrega de «FF»... ¡pero nos mola un montón!
3	Metal Gear Solid 2	PS2, XBOX	2	25	Aunque haya bajado un peldaño en vuestra lista, la acción sigue siendo cosa del personaje más silencioso.
4	Zelda: Ocarina of Time	NINTENDO 64	5	26	Por muchos años que pasen, a la gran mayoría de los consoleros les seguirá gustando recordar este juego.
5	Metal Gear Solid	PLAYSTATION	6	2	La primera aventura de Snake en una consola sigue siendo uno de los juegos con mejor recuerdo.
6	GTA Vice City	PS2, XBOX	8	5	De vez en cuando, a cualquiera le apetece hacer un poco el burro, y para ello nada mejor que «GTA»...
7	Soul Calibur II	PS2, XBOX, GC	10	2	Sea con Link, o con cualquiera de los luchadores incluidos en cada versión, este juego de lucha arrasa.
8	Final Fantasy VIII	PLAYSTATION	R -	1	La hegemonía de la saga «Final» sigue presente con la vuelta a la lista de la octava entrega para PlayStation.
9	Zelda: The Wind Waker	GAMECUBE	4	10	Los gráficos de dibujos animados os han molado tanto, que el juego de Link en GC no se apea de la lista.
10	Splinter Cell	PS2, XBOX, GC	9	2	El sigilo entre las sombras es una de las experiencias más molonas que se pueden vivir hoy en una consola.





QUÉ SE HA DICHO DE...

	MGS: Twin Snakes		007 Todo o Nada	
HC	Sigue siendo capaz de haceros sentir un vuelco en el corazón.	94	Desarrollo variado y absorbente, y acabado técnico impresionante.	92
GamePro	No ha aprovechado del todo su oportunidad de ser mejorado.	80	Buenos escenarios, personajes y personajes... pero no animaciones.	90
IGN.com	Un remake genial, pero sobra diálogo y falta más "juego".	85	Un compendio de buenas ideas representadas más o menos bien.	85
GameZone	Tan sólido como un juego de espionaje táctico podría ser.	90	Las zonas de disparo se benefician de esta vista en tercera persona.	92

•HC: Hobby Consolas •GamePro: Revista Inglesa •IGN.com: Web USA •GameZone: Revista USA

MÁS LIGADOS A LOS CÓMICS


PS2


PS2, XBOX

2 SPAWN: ARMAGEDDON
Un recién llegado que recoge muy bien el oscuro espíritu del personaje.


PS2

3 HACK: INFECTION
Esto de los juegos online es toda una aventura, y si no, mirad a estos personajes.

PS2

4 TRANS-FORMERS
Estos robots anime dieron caña en TV en los 80, y ahora en las consolas del siglo XXI.


PS2

5 YU-GI-OH!
Todo el mundo tiene cartas de la serie en casa, y seguro que también algún juego.

LOS RECOMENDADOS

Los mejores juegos de cada consola clasificados por géneros



PLAYSTATION 2



Fútbol	Puntuación
1 FIFA 2004	94
2 Pro Evol. Soccer 3	92
3 Esto es Fútbol 2003	89
4 Manager de Liga 2002	85
5 Total Club Manager	84

Aventura	Puntuación
1 Metal Gear Solid 2	96
2 Splinter Cell	94
3 Prince of Persia	93
4 Silent Hill 3	93
5 Jak II: El Renegado	93

Varios	Puntuación
1 Tony Hawk Underg.	91
2 Aggressive Inline Skat.	90
3 EyeToy: Play	85
4 Time Crisis III	85
5 Ace Combat 4	81

Shoot'em up	Puntuación
1 M. Honor Rising Sun	92
2 TimeSplitters 2	91
3 Rainbow Six 3	90
4 Half-Life	90
5 M. of Honor Frontline.	90

Lucha	Puntuación
1 Soul Calibur II	94
2 Tekken 4	92
3 Virtua Fighter 4 Evo.	91
4 Mortal Kombat D.A.	90
5 Tekken Tag Tournament	87

Acción	Puntuación
1 GTA Vice City	93
2 007: Todo o Nada	92
3 True Crime	92
4 The Getaway	91
5 GTA III	91

Plataformas	Puntuación
1 Jak & Daxter	91
2 Sly Raccoon	91
3 Haven	90
4 Ratchet & Clank 2	87
5 Pitfall	84

Estrategia	Puntuación
1 Commandos 2	92
2 Los Sims Toman la...	86
3 Los Sims	84
4 Aliens vs. Predator	83
5 Worms 3D	83

Rol	Puntuación
1 Final Fantasy X	96
2 Final Fantasy X-2	94
3 Dark Chronicle	91
4 Kingdom Hearts	90
5 Grandia II	83

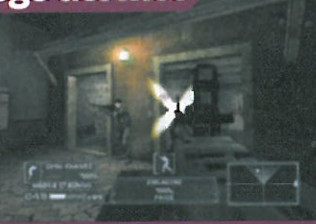
Velocidad	Puntuación
1 GT 3 A-Spec	96
2 Colin McRae 04	93
3 Need for Speed U.	92
4 Burnout 2	90
4 F1 2002	90

Deportivos	Puntuación
1 NBA Live 2004	92
2 Virtua Tennis 2	91
3 NBA 2k4	88
4 NBA Street Vol. 2	88
5 NBA 2002	87

Imprescindibles
por orden alfabético

- COLIN McRAE 04
- COMMANDOS 2
- FIFA 2004
- FINAL FANTASY X
- FINAL FANTASY X-2
- GRAN TURISMO 3
- GTA VICE CITY
- JAK II: EL RENEGADO
- M. OF HONOR RISING SUN
- METAL GEAR SOLID 2
- PRO EVO. SOCCER 3
- PRINCE OF PERSIA
- SILENT HILL 3
- SOUL CALIBUR II
- SPLINTER CELL
- TEKKEN 4

El juego del mes



RAINBOW SIX 3

Los juegos de acción táctica protagonizados por escuadrones de combate están de moda, y uno de los más populares es la saga «Rainbow Six», basada en las novelas del escritor Tom Clancy. Pues bien, su tercera entrega, que destaca por su enorme realismo y por la posibilidad de jugar por Internet, llega ahora a PlayStation 2 con una conversión de mucha calidad. Tanto sus gráficos como su estupendo sentido de la acción seguro que convencen a los amantes del realismo militar, y los que busquen acción de la buena, la encontrarán en el modo online.

Para locos del volante



R: RACING

Los juegos de carreras pueden resultar a veces algo repetitivos, o al menos eso han debido de pensar los programadores de este título, en el que uno de los mayores atractivos es el estar en el papel de una voluptuosa chica que quiere llegar a lo más alto del mundo de las carreras.

Para teleadictos



ALIAS

Entre las numerosas series de que en estos momentos están de moda en la tele, una de las más conocidas es "Alias". Si habéis seguido sus capítulos, no os os podéis perder las aventuras de esta guapa y valiente agente secreta en su primera aparición en consolas.

GAMECUBE



Fútbol	Puntuación
1 FIFA 2004	94
2 ISS 2	87
3 Mundial FIFA 2002	82

Aventura	Puntuación
1 Metroid Prime	97
2 MGS: Twin Snakes	94
3 Resident Evil Zero	94

Varios	Puntuación
1 Tony Hawk Underg.	91
2 Aggressive Inline Skat.	90
3 Sonic Mega Col.	81

Shoot'em up	Puntuación
1 Star W. Rebel Strike	95
2 Star Wars Rogue Leader	93
3 M. Honor Rising Sun	92

Lucha	Puntuación
1 Soul Calibur II	94
2 Mortal Kombat D.A.	90
3 S. Smash Bros. Melee	89

Acción	Puntuación
1 007: Todo o Nada	92
2 True Crime	92
3 El Retorno del Rey	88

Plataformas	Puntuación
1 S. Mario Sunshine	95
2 Rayman 3	85
3 Sonic Adventure 2	85

Estrategia	Puntuación
1 Pikmin	90
2 Los Sims Toman la...	86
3 Los Sims	84

Rol	Puntuación
1 Zelda: Wind Waker	95
2 FF: Crystal Chronicl.	90
3 Skies of Arcadia	84

Velocidad	Puntuación
1 Mario kart D. Dash!!	92
2 Need for Speed U.	92
3 F-Zero GX	90

Deportivos	Puntuación
1 NBA Live 2004	92
2 NBA 2k3	89
3 NBA Street 2	88

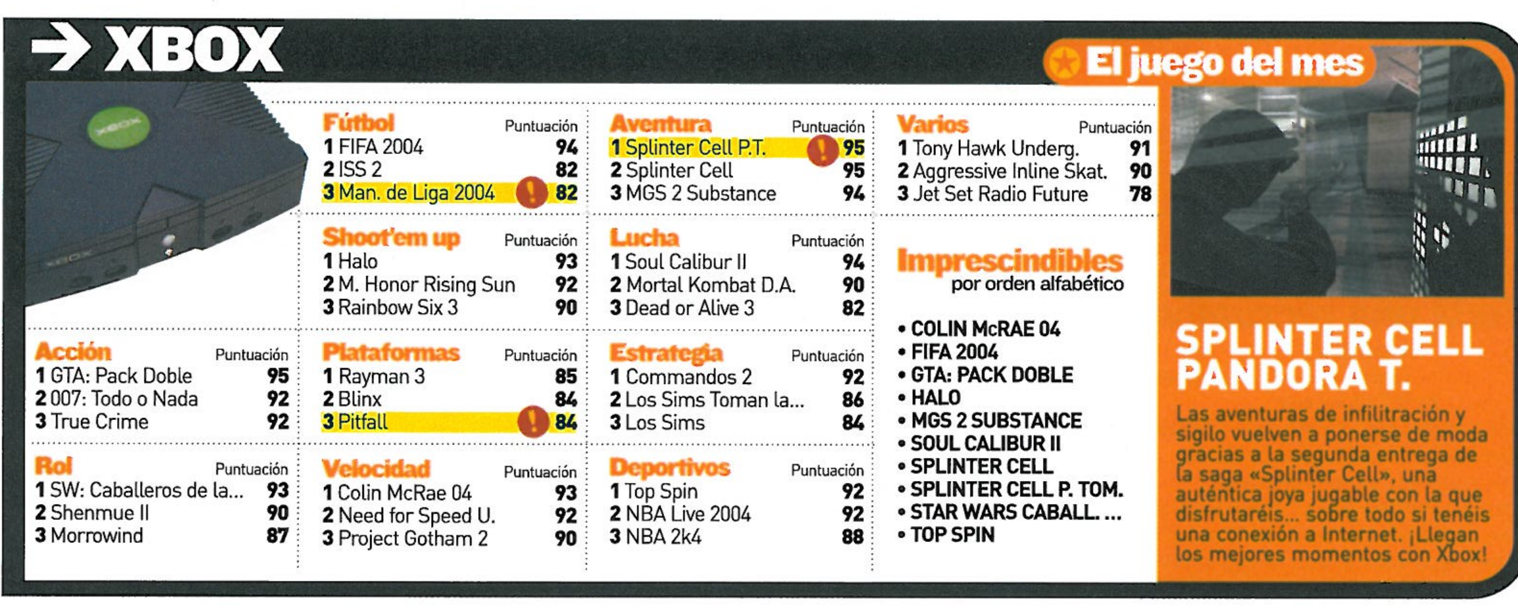
Imprescindibles
por orden alfabético

- FIFA 2004
- FF CRYSTAL CHRONICLES
- METROID PRIME
- MGS: TWIN SNAKES
- RESIDENT EVIL ZERO
- SOUL CALIBUR II
- SPLINTER CELL
- SUPER MARIO SUNSHINE
- SW: REBEL STRIKE
- ZELDA: THE WIND WAKER

El juego del mes

PITFALL

Los jugadores de más edad seguramente se estarán frotando las manos pensando en volver a jugar, tantos años después, a una nueva entrega de «Pitfall». El género de las plataformas está de enhorabuena gracias a la vuelta a la vida, con muchas novedades técnicas pero todo su espíritu intacto, de este legendario juego.



XBOX

Fútbol	Puntuación
1 FIFA 2004	94
2 ISS 2	82
3 Man. de Liga 2004	82

Aventura	Puntuación
1 Splinter Cell P.T.	95
2 Splinter Cell	95
3 MGS 2 Substance	94

Varios	Puntuación
1 Tony Hawk Underg.	91
2 Aggressive Inline Skat.	90
3 Jet Set Radio Future	78

Shoot'em up	Puntuación
1 Halo	93
2 M. Honor Rising Sun	92
3 Rainbow Six 3	90

Lucha	Puntuación
1 Soul Calibur II	94
2 Mortal Kombat D.A.	90
3 Dead or Alive 3	82

Acción	Puntuación
1 GTA: Pack Doble	95
2 007: Todo o Nada	92
3 True Crime	92

Plataformas	Puntuación
1 Rayman 3	85
2 Blinx	84
3 Pitfall	84

Estrategia	Puntuación
1 Commandos 2	92
2 Los Sims Toman la...	86
3 Los Sims	84

Rol	Puntuación
1 SW: Caballeros de la...	93
2 Shenmue II	90
3 Morrowind	87

Velocidad	Puntuación
1 Colin McRae 04	93
2 Need for Speed U.	92
3 Project Gotham 2	90

Deportivos	Puntuación
1 Top Spin	92
2 NBA Live 2004	92
3 NBA 2k4	88

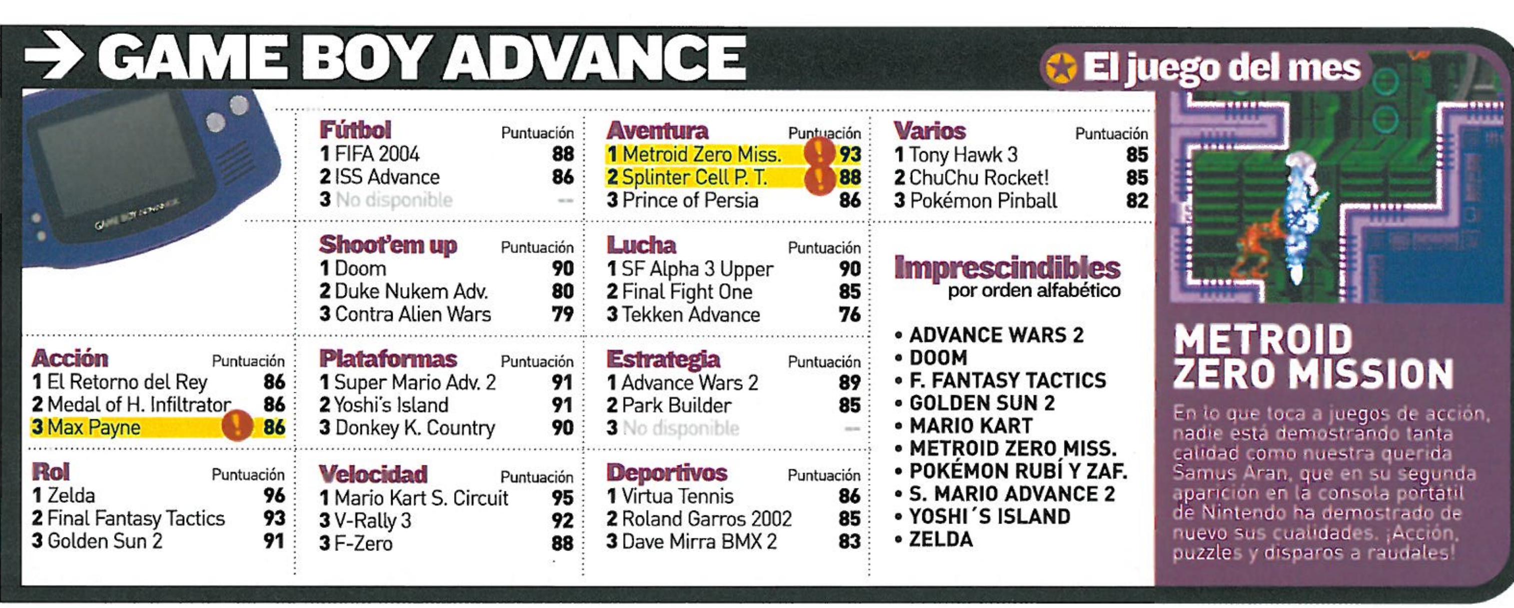
Imprescindibles por orden alfabético

- COLIN McRAE 04
- FIFA 2004
- GTA: PACK DOBLE
- HALO
- MGS 2 SUBSTANCE
- SOUL CALIBUR II
- SPLINTER CELL
- SPLINTER CELL P. TOM.
- STAR WARS CABALL. ...
- TOP SPIN

El juego del mes

SPLINTER CELL PANDORA T.

Las aventuras de infiltración y sigilo vuelven a ponerse de moda gracias a la segunda entrega de la saga «Splinter Cell», una auténtica joya jugable con la que disfrutaréis... sobre todo si tenéis una conexión a Internet. ¡Llegan los mejores momentos con Xbox!



GAME BOY ADVANCE

Fútbol	Puntuación
1 FIFA 2004	88
2 ISS Advance	86
3 No disponible	--

Aventura	Puntuación
1 Metroid Zero Miss.	93
2 Splinter Cell P. T.	88
3 Prince of Persia	86

Varios	Puntuación
1 Tony Hawk 3	85
2 ChuChu Rocket!	85
3 Pokémon Pinball	82

Shoot'em up	Puntuación
1 Doom	90
2 Duke Nukem Adv.	80
3 Contra Alien Wars	79

Lucha	Puntuación
1 SF Alpha 3 Upper	90
2 Final Fight One	85
3 Tekken Advance	76

Acción	Puntuación
1 El Retorno del Rey	86
2 Medal of H. Infiltrator	86
3 Max Payne	86

Plataformas	Puntuación
1 Super Mario Adv. 2	91
2 Yoshi's Island	91
3 Donkey K. Country	90

Estrategia	Puntuación
1 Advance Wars 2	89
2 Park Builder	85
3 No disponible	--

Rol	Puntuación
1 Zelda	96
2 Final Fantasy Tactics	93
3 Golden Sun 2	91

Velocidad	Puntuación
1 Mario Kart S. Circuit	95
3 V-Rally 3	92
3 F-Zero	88

Deportivos	Puntuación
1 Virtua Tennis	86
2 Roland Garros 2002	85
3 Dave Mirra BMX 2	83

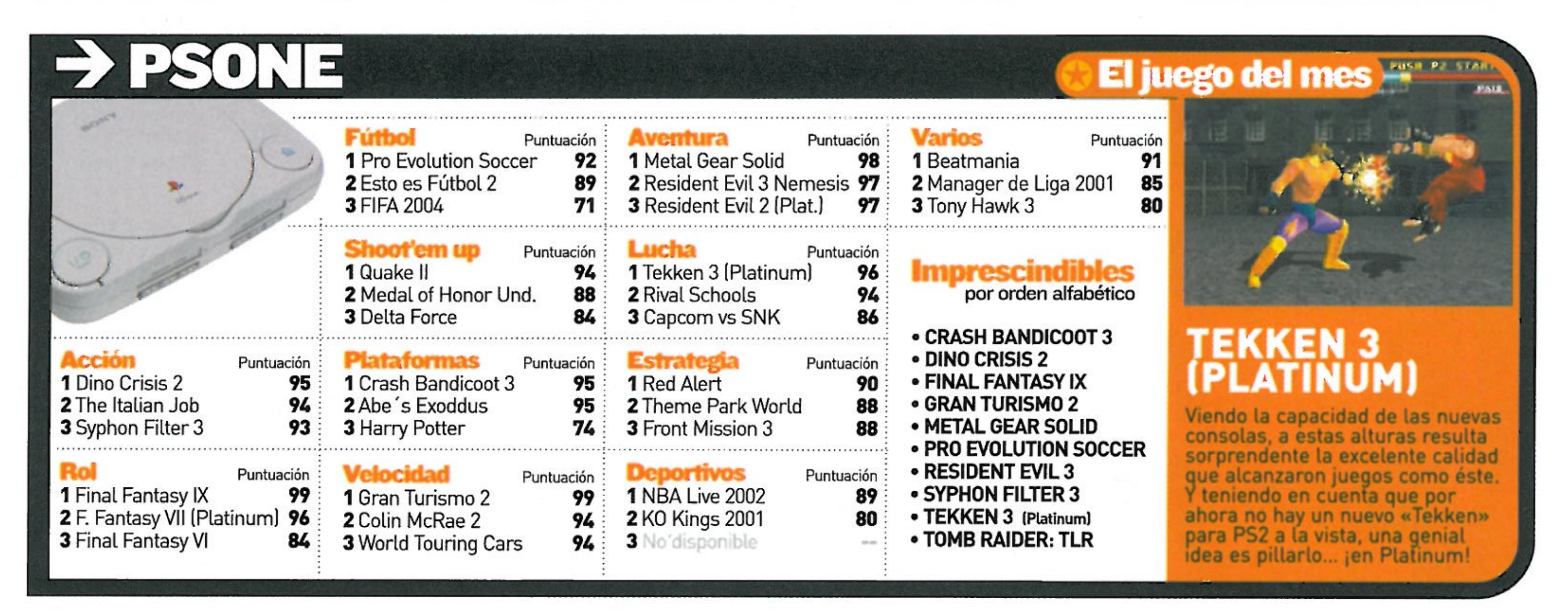
Imprescindibles por orden alfabético

- ADVANCE WARS 2
- DOOM
- F. FANTASY TACTICS
- GOLDEN SUN 2
- MARIO KART
- METROID ZERO MISS.
- POKÉMON RUBÍ Y ZAF.
- S. MARIO ADVANCE 2
- YOSHI´S ISLAND
- ZELDA

El juego del mes

METROID ZERO MISSION

En lo que toca a juegos de acción, nadie está demostrando tanta calidad como nuestra querida Samus Aran, que en su segunda aparición en la consola portátil de Nintendo ha demostrado de nuevo sus cualidades. ¡Acción, puzzles y disparos a raudales!



PSONE

Fútbol	Puntuación
1 Pro Evolution Soccer	92
2 Esto es Fútbol 2	89
3 FIFA 2004	71

Aventura	Puntuación
1 Metal Gear Solid	98
2 Resident Evil 3 Nemesis	97
3 Resident Evil 2 (Plat.)	97

Varios	Puntuación
1 Beatmania	91
2 Manager de Liga 2001	85
3 Tony Hawk 3	80

Shoot'em up	Puntuación
1 Quake II	94
2 Medal of Honor Und.	88
3 Delta Force	84

Lucha	Puntuación
1 Tekken 3 (Platinum)	96
2 Rival Schools	94
3 Capcom vs SNK	86

Acción	Puntuación
1 Dino Crisis 2	95
2 The Italian Job	94
3 Syphon Filter 3	93

Plataformas	Puntuación
1 Crash Bandicoot 3	95
2 Abe´s Exoddus	95
3 Harry Potter	74

Estrategia	Puntuación
1 Red Alert	90
2 Theme Park World	88
3 Front Mission 3	88

Rol	Puntuación
1 Final Fantasy IX	99
2 F. Fantasy VII (Platinum)	96
3 Final Fantasy VI	84

Velocidad	Puntuación
1 Gran Turismo 2	99
2 Colin McRae 2	94
3 World Touring Cars	94

Deportivos	Puntuación
1 NBA Live 2002	89
2 KO Kings 2001	80
3 No disponible	--

Imprescindibles por orden alfabético

- CRASH BANDICOOT 3
- DINO CRISIS 2
- FINAL FANTASY IX
- GRAN TURISMO 2
- METAL GEAR SOLID
- PRO EVOLUTION SOCCER
- RESIDENT EVIL 3
- SYPHON FILTER 3
- TEKKEN 3 (Platinum)
- TOMB RAIDER: TLR

El juego del mes

TEKKEN 3 (PLATINUM)

Viendo la capacidad de las nuevas consolas, a estas alturas resulta sorprendente la excelente calidad que alcanzaron juegos como éste. Y teniendo en cuenta que por ahora no hay un nuevo «Tekken» para PS2 a la vista, una genial idea es pillarlo... ¡en Platinum!

■ Los mejores accesorios para sacarle el máximo partido a tu consola.

MEJORA TU CONSOLA

Un volante sólo apto para profesionales

■ **Nombre:** Williams F1 Racing Wheel ■ **Compañía:** Joytech ■ **Consola:** PS2 ■ **Precio:** 65,95 € (10.973 ptas)

¿Os gusta conducir?, pues no hay mejor forma de hacerlo que con el auténtico volante Williams F1 BMW, que cuenta entre sus puntos fuertes con dos pedales ajustables, palanca de cambios, vibración, pantalla digital y varios ángulos de giro distintos para ajustar el volante a nuestro estilo de conducción. Quizá sea un poco caro, pero su calidad está asegurada.

■ Valoración: 

Toda una recreativa

■ **Nombre:** Arcade Stick
■ **Compañía:** Logic 3 ■ **Consola:** GameCube
■ **Precio:** 39,95 € (6.647 ptas)

Este pad de Logic 3 imita a los clásicos mandos de recreativa con un diseño que mola mucho: stick de metal, botones grandes, función turbo y vibración... Vale, la distribución de los botones no resulta cómoda para juegos que no sean de lucha, pero aún así el mando mola.

■ Valoración: 



Un mando con mucho agarre

■ **Nombre:** RF-Shock Controller
■ **Compañía:** Piranha ■ **Consola:** Xbox
■ **Precio:** 49,95 € (8.311 ptas)

El mando inalámbrico del mes (no podía faltar uno) está fabricado por Piranha y ofrece un alcance de 20 metros, selector de frecuencias para conectar 4 mandos a la vez, una superficie de goma para mejorar el agarre y función de turbo. Nos habría gustado más si usara una batería recargable en vez de 4 pilas, pero la verdad, es que eso no es un fallo tan grave.

■ Valoración: 

El mejor sonido con el mejor aspecto

■ **Nombre:** Silver Sound Station 4 ■ **Compañía:** Logic 3
■ **Consola:** PS2 - GC - Xbox ■ **Precio:** 99,90 € (16.622 ptas)

Reconoceréis que el diseño de este 4.1 mola, ¿verdad? Pues no es sólo una "cara bonita", porque está formado por un subwoofer de 20 watios RMS y 4 satélites de 3 watios cada uno, y cuenta con un diseño que reduce el ruido. Además incluye todos los cables para conectarlo a consolas, discman, equipos de sonido...
No es muy potente, pero su precio es asequible.



■ Valoración: ★★

 NUEVO

LOS RECOMENDADOS POR HOBBY CONSOLAS

	VOLANTES	PISTOLAS	PADS CONTROL	TARJETAS	VARIOS
PS2	**GT FORCE** Con Force Feedback 162,21 € (+ juego GT3) (26.989 ptas.)	**SCORPION 2** Para tv de 100 Hz 43 € (7.155 ptas.)	**DUAL SHOCK 2** Fiable a tope 30 € (4.992 ptas.)	**UPXUS MEMORY CARD 16MB** Megas económicos 30 € (4.992 ptas.)	**MANDO DVD SONY** Nuevas funciones para ver DVDs. 28 € (4.659 ptas.)
PSONE	**SPEEDSTER 3** Compatible con todo 79,65 € (13.253 ptas.)	**BLAZE FALCON** Con mira láser 51,02 € (8.489 ptas.)	**UPXUS D. SHOCK** Precio genial 2 pads por 16 € (2.990 ptas.)	**MGK CARD** Memoria barata y con funda 7,15 € (1.190 ptas.)	**DONE TFT** Pantalla portátil 180,24 € (29.989 ptas.)
GC	**F. FEEDBACK WHEEL** Con resistencia N.D.	**NO DISPONIBLE**	**FIFA STARTER KIT** Pad y memoria 39,95 € (6.647 ptas.)	**MEMORY CARD GC** Tarjeta oficial 20 € (3.328 ptas.)	**GBA CABLE** Conecta GC con GBA 13 € (2.163 ptas.)
XBOX	**MODENA 360** Como un Ferrari 79,95 € (13.300 ptas.)	**BERETTA 92** Compatible 100 Hz 99,95 € (+ House of Dead III) (16.630 ptas.)	**CONTROLLER S** Oficial, y más cómodo 39,99 € (6.654 ptas.)	**THRUSTMASTER** La más barata con 8 megas 39,70 € (6.605 ptas.)	**DVD KIT** Para poder ver pelis DVD 29,95 € (4.983 ptas.)





Si quieres este logo manda : 6003058 al 7888

>> LOGOS COLORES



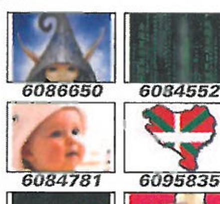




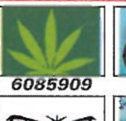
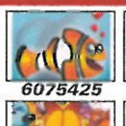




6087981 6008646 6003058 6086627 6012844 6075419 6087762 6085644 6041436 6024030








6086650 6084552 6003059 6087762 6085156 6041600 6085909 6075425 6075988 6052564

6084781 6095835 6086654 6080242 6085644 6095941 6010566 6082625 6041601 6079191

6091433 6002562 6041444 6082056 6074630 6005984 6083000 6092275 6051533 6003016

6095937 6002379 6041436 6095834 6088051 6002560 6010453 6010314 6081111 6092271

6075159 6008643 6073800 6094655 6010275 6012378 6086634 6007398 6086439 6073590

6064800 6003675 6073125 6075989 6095150 6003026 6052568 6002969 6003030 6006049



6026297 6026074 6026039

6025846 6024560 6024356

6024336 6022995 6021345

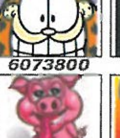
6020817 6017943 6017682

6030278 6099971 6014785

>> SALVAPANTALLAS

6093414 6080405 6020327 6029107 6070796 6078859 6084927 6081756 6076471 6022822













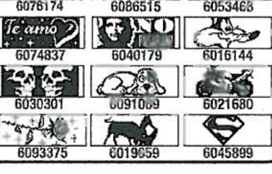
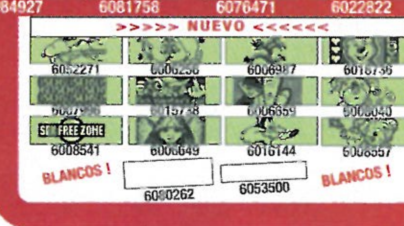










6015362 6098826 6002740 6079240 6086515 6080262 6047494 6081604 6000945 6076174 6086515 6053468

6081010 6091673 6006650 6080884 6081599 6010381 6006987 6051752 6074137 6074837 6040179 6016144

6099984 6021673 6008576 6081597 6021669 6011256 6076172 6043176 6029021 6030301 6091069 6021680

6064633 6023360 6093364 6017361 6029004 6084928 6023522 6070572 6081594 6093375 6019659 6045899

>>>>> NUEVO <<<<<<

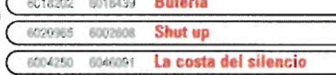
6052271 6000250 6006987 6018736

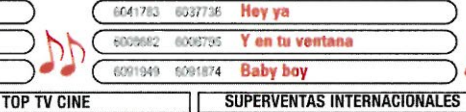
6097990 6015738 6006659 6000040

6008541 6006649 6016144 6008557

BLANCOS ! 6080262 6053500 BLANCOS !

>> TONOS MONO Y POLI






6018202 6016439 **Buleria**
6020965 6002608 **Shut up**
6004250 6046091 **La costa del silencio**

6041783 6037736 **Hey ya**
6009682 6006795 **Y en tu ventana**
6091949 6091874 **Baby boy**

6005686 6004211 **Ya nada volvera...**
6075948 6080206 **In the shadows**
6018222 6014337 **Tengo**

ULTIMAS NOVEDADES

Mono	Poli*	
6018202	6016439	Buleria • David Bisbal
6005688	6004211	Ya nada volvera... • I canto del loco
6008672	6006786	Olvidate de mi • Iguana Tango
6018202	6016439	Buleria • David Bisbal
6075948	6080208	In the shadows • The Rasmus
6021030	6018148	La chica de la habitacion • Fran Perea
6023956	6020522	Deseos de cosas... • La oreja de Van Gogh
6040353	6002608	Shut up • Black Eyed Peas
6025744	6022653	Abre tu mente • Merche
6083919	6083832	Pienso en aquella tarde • Pereza
6018203	6016440	Don't stop the music, baby • Rosa
6041783	6037736	Hey ya • Outkast
6015959	6007713	Me myself and I • Beyoncé
PRONTO	6025265	Te quise tanto • Paulina Rubio
6021040	6018168	Tardes negras • Tiziano Ferro
6025771	6022651	Soy lo que me das • Chenoa
6051727	6046090	It's my life • No doubt
6004525	6001424	Are you gonna be my girl • Jet
6025766	6022980	La felicidad • Bushido
6079109	6041855	Crashed the wedding • Busted
PRONTO	6025184	Si tu no estas • Juan Rivas
6008658	6006766	Animal • Rem
6018656	6014604	Bailar en tu boca • Los canos
PRONTO	6025282	Solo tenga... • Miami sound machine
PRONTO	6024594	Por probarlo todo... • Natasha St Pier
6007204	6006120	Signed sealed delivered... • Blue
6021171	6020608	Toxic • Britney Spears
6021031	6018150	La vida viene y va • Maria Bestar
6013146	6008090	Ladies night • Atomic Kitten

SUPERVENTAS ESPANOLAS

Mono	Poli*	
6087821	6087765	20 de enero
6042821	6055777	A dios le pido
6004237	6001427	Aunque no te pueda...
6004536	6086047	Cadillac solitario
6074404	6076454	Devuelveme la vida
6000078	6075311	Down
6004242	6015816	En tu cruz me clavaste
6025012	6055775	Fiesta pagana
6004576	6087470	Himno del F.C. Barcelona
6004577	6087418	Himno nacional de Euskadi
6046535	6055763	Himno Real Madrid
6079125	6046093	La incondicional
6082575	6084747	La madre de jose
6085477	6085480	Loca
6079127	6046095	Mi corazon
6091482	6091424	No es lo mismo
6008672	6006786	Olvidate de mi
6004642	6060051	Rayando el sol
6008676	6006782	Regalame la silla...
6041787	6037734	Rosas
6008678	6006784	Saoke
6076049	6087411	Segadors
6085105	6084746	Son de amores
6096186	6096189	Tanto la queria
6018222	6014337	Tengo
6079638	6046114	Tequila
6022004	6018801	Uno mas uno son...

TOP TV CINE

Mono	Poli*	
Pronto	6075204	Agárralo como puedas
6031069	6082140	Apocalypse now
6012642	6082142	Austin Powers
6033117	6074322	Barrio Sesamo
6018927	6017043	Besame mucho
6010002	6055679	Benny Hill
6011095	6070728	Caza Fantasmas
6004547	6046078	Conan el Bárbaro
6018660	6014063	Don't let me... NUEVO
6011014	6055774	El Bueno, el malo y...
6010053	6060071	El Coche Fantastico
6010054	6055773	El Equipo A
6011040	6055671	El Exorcista
6011015	6055674	El Padrino
6011107	6070736	El Puente sobre el rio...
6010080	6000053	Embrujada
6015030	6002611	Fraggle rock NUEVO
6010120	6070726	Friends
6011150	6070807	La Pantera Rosa
6015003	6060145	Looney Tunes
6015040	6055678	Los Simpsons
6029344	6046009	Mc Gyver
6010132	6054257	Mission impossible
6052643	6055673	Pulp fiction
6011060	6055778	Rocky
6004646	6075170	Rocky - Eye of the tiger
6004653	6046069	Sister act
6011140	6046067	Terminator
6011032	6046080	You can leave your...

SUPERVENTAS INTERNACIONALES

Mono	Poli*	
6075803	6086366	Aicha NUEVO
6004235	6001422	All the people in the world
6004525	6001424	Are you gonna be my girl
6038727	6084641	Boléro
6093560	6079133	Bring me to life
6095606	6084642	Canon - Pachelbel
6038770	6084643	Carmina burana
6095607	6084644	Cascanueces
6082819	6081884	Crazy in love
6012297	6070804	Désenchantée
6018203	6016440	Don't stop the music...
6013483	6079958	Every breath you take
6007187	6006081	From the inside DANCE
6046184	6081887	Get Busy
6091244	6091166	Going under
6019098	6079686	Highway to hell
6004579	6079076	Hit that
6002028	6001783	Illusion
6070787	6074642	In da club
6075948	6080206	In the shadows NUEVO
6009155	6001784	Just a little more...
6099308	6055770	Lose yourself DANCE
6092017	6092450	Numb
PRONTO	6084716	Marcha funebre sonata
6073807	6002608	Shut up
6076090	6076465	The bitter end NUEVO
6092615	6092454	Time is running out
6002721	6098858	Trouble
6085119	6084896	Where is the love





6024449 — SHUT UP — WHERE IS THE... — TROUBLE — GET THE PARTY... — 6005012

6024493 — IN THE SHADOWS — FIRST DAY OF... — LIFE FOR RENT — STAN — 6014821

6024454 — GET MY PARTY ON — ANGEL — REAL MADRID — F.C. BARCELONA — 6087981

6098939 — JUST LIKE HEAVEN — LULLABY — HEY YA — THE WAY U MOVE — 6008842



- Si quieres Chatear con una MUJER envia CHAT M al 7122
- Si quieres Chatear con un HOMBRE envia CHAT H al 7122
- Si quieres algo mas envia PICANTE al 7122

Valido para todos los moviles



Te ayudamos a encontrar tu camino

Envia VIDENCIA al 7122 Para una videncia UNIVERSAL

Envia TAROT al 7122 para el TAROT dedicado a ti

Válido para todos los móviles y todas las operadoras a 0.90€+IVA/SMS








PRECIO MÍNIMO GARANTIZADO

SI LO ENCUENTRAS MÁS BARATO TE DEVOLVEMOS LA DIFERENCIA

Se excluyen los precios de venta por web o por correo. El precio a igualar debe ser de un establecimiento de la misma localidad, debe tener stock y ser un producto nuevo.

A CORUÑA — AVDA. ARTEIJO, 13 BAJO. TEL: 981 143 111



A CORUÑA Santiago — C.C. ÁREA CENTRAL LOC. 17-G C/ RUA LISBOA s/n. TEL: 981 575 512

A CORUÑA Ferrol — C.C. A GÁNDARA, LOCAL 21 CTRA. N-VI, ENTRADA A NARÓN. TEL: 981 386 480

ÁLAVA Vitoria-Gasteiz — C/ ADRIANO VI, 4. TEL: 945 134 149

ALICANTE — C.C. GRAN VÍA, LOCAL B-12 AV. GRAN VÍA, s/n. TEL: 965 246 951

ALICANTE — C.C. PUERTA DE ALICANTE LOCAL B. 48. TEL: 965 114 186

ALICANTE Elche — C/ CRISTÓBAL SANZ, 29. TEL: 965 467 959

ALICANTE Elche — C.C. ALJUP LOCAL B-75 C/ JACARILLA S/N

ALICANTE Torrevieja — C/ FOTÓGRAFOS DARBLADE, 13. TEL: 965 709 984

Estas son Nuestras Nuevas Tiendas

MÁLAGA Fuengirola — C.C. MYRAMAR LOCAL B-26

MADRID M-40 — C.C. AVENIDA M-40, M-40 SALIDA 30



ALMERÍA — AV. DE LA ESTACIÓN, 14. TEL: 950 260 643

ALMERÍA El Ejido — C.C. EL COPO, LOCAL 106 + 107. TEL: 950 260 643



ÁVILA — C.C. EL BULEVAR LOCAL AV. JUAN CARLOS I, s/n. TEL: 920 219 109



ASTURIAS Gijón — C.C. LOS FRESNOS, LOCAL B-63 C/ RÍO DE ORO, 3. TEL: 985 151 242



ASTURIAS Oviedo — C.C. LOS PRADOS, LOCAL 12 C/ FDEZ. LADREDA, s/n. TEL: 985 119 994



BALEARES Palma — C.C. PORTO PI CENTRO AV. GABRIEL ROCA, 54. TEL: 971 405 513



BALEARES Ibiza — C/ VÍA PÚNICA, 5. TEL: 971 399 101

BALEARES Inca — C/ PELAIRES, 10. TEL: 971 883 140

BARCELONA — C.C. BARCELONA-GLORIES AV. DIAGONAL, 280. TEL: 934 860 064



BARCELONA — C.C. LA MAQUINISTA, LOCAL B-31 C/ CIUDAD ASUNCIÓN, s/n. TEL: 933 608 174

BARCELONA — C/ PAU CLARIS, 97. TEL: 934 126 310

BARCELONA — C/ SANTS, 17. TEL: 932 966 923

BARCELONA — C.C. DIAGONAL MAR AV. DIAGONAL MAR, 3. TEL: 933 560 880



BARCELONA Badalona — C/ SOLEDAT, 12. TEL: 934 644 697



BARCELONA Badalona — C.C. MONTIGALÁ C/ OLOF PALME, s/n. TEL: 934 656 876

BARCELONA Barberà V. — C.C. BARICENTRO, LOCAL 37 AUTOPISTA A-18, SALIDA 2. TEL: 937 192 097



BARCELONA L'Hospitalet — C.C. GRAN VÍA II, LOCAL 11 AV. DE LA GRAN VÍA 75-97. TEL: 932 590 229

BARCELONA Manresa — C/ ALCALDE ARMENGOU, 18. TEL: 938 730 838



FRANQUICIAS CentroMAIL

SI ERES UN PROFESIONAL O TE INTERESA FORMAR PARTE DE NUESTRO PROYECTO COMERCIAL, LLAMA AL:

917 791 307

BARCELONA Manresa — C.C. CARREFOUR, LOCAL 12 C/ Alvar Aalto, s/n. TEL: 938 730 838



BARCELONA Mataró — C/ SAN CRISTÓFOR, 13. TEL: 937 960 716

BARCELONA Mataró — C.C. MATARÓ PARK C/ ESTRASBURG, 5. TEL: 937 586 781

BURGOS — C.C. LA PLATA, LOCAL 7 AV. CASTILLA Y LEÓN. TEL: 947 222 717



CÁCERES — AV. VIRGEN DE GUADALUPE, 18. TEL: 927 626 365

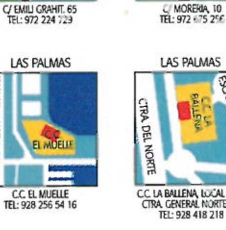


CÁDIZ San Fernando — C.C. BAHÍA SUR, LOCAL 17/18 C/ CAÑO HERRERA s/n. TEL: 956 592 528

CASTELLÓN — AV. REY DON JAIME, 43. TEL: 964 340 053

CIUDAD REAL — C.C. EL PARQUE-EROSKI L-001 AV. EUROPA 45. TEL: 926 227 354

CÓRDOBA — C.C. ZOCO CÓRDOBA, L. 15-A Av. J. M. Martorell, s/n. TEL: 957 468 076





CÓRDOBA — C.C. LA SIERRA C/ POETA E. PRADOS S/N. TEL.: 957 273 331

CUENCA — C.C. EL MIRADOR, LOCAL 60 AV. DEL MEDITERRÁNEO s/n. TEL: 969 225 031

FUERTEVENTURA — C.C. ATLÁNTICO CTRA. DE JANDÍA KM. 11. TEL: 928 160 072



GIRONA — C/ EMILI GRAHIT, 65. TEL: 972 224 729

GIRONA Figueres — C/ MORERIA, 10. TEL: 972 675 296



GRANADA — C/ RECOGIDAS, 39. TEL: 958 266 954

GRANADA Motril — C/ NUEVA, 44 EDIF. RADIOVISIÓN. TEL: 958 600 434



GUIPÚZCOA S. Sebastián — AV. ISABEL II, 23. TEL: 943 445 660

GUIPÚZCOA Irún — C/ LUIS MARIANO, 7. TEL: 943 635 293



HUELVA — C/ TRES DE AGOSTO, 4. TEL: 959 253 630



JAÉN — PASAJE MAZA, 7. TEL: 953 258 210



LA RIOJA Logroño — AV. DOCTOR MÚGICA, 6. TEL: 941 207 853



LAS PALMAS — C.C. 7 PALMAS Avda. FELO MONZÓN, s/n. TEL: 928 419 948

LAS PALMAS — C.C. EL MUELLE. TEL: 928 256 54 16



LAS PALMAS — C.C. LA BALLENA, LOCAL 1.5.2 CTRA. GENERAL NORTE, 12. TEL: 928 418 218

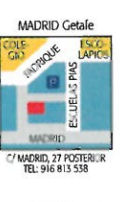


LAS PALMAS — Pº DE CHIL, 309. TEL: 928 265 040



LAS PALMAS Arrecife — C/ CORONEL I. VALLS DE LA TORRE, 3. TEL: 928 817 701

LAS PALMAS Vecindario — C.C. ATLÁNTICO, LOCAL 29 AUTOVÍA GC-1, SALIDA 28. TEL: 928 792 850



LEÓN — AV. REPÚBLICA ARGENTINA, 25. TEL: 987 219 094



MADRID — C/ PRECIADOS, 34. TEL: 917 011 480





MADRID — Pº STA. MARÍA DE LA CABEZA, 1. TEL: 915 278 225



MADRID — C.C. LA VAGUADA, LOCAL T-038 AV. MONFORTE DE LEMOS, s/n. TEL: 913 782 222



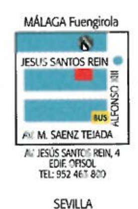
MADRID — C.C. LAS ROSAS, LOCAL 13 AV. GUADALAJARA, s/n. TEL: 917 758 882



MADRID Alcalá de H. — C/ MAYOR, 58. TEL: 918 802 692



MADRID Alcobendas — C/ RAMÓN FDEZ. GUISASOLA, 26. TEL: 916 540 387



MADRID Alcorcón — C.C. TRES AGUAS, LOCAL 158 AV. SAN MARTÍN DE VALDEIGLESIAS, 22. TEL: 916 194 424



MADRID Getafe — C/ MADRID, 27 POSTERIOR. TEL: 916 813 538



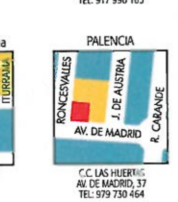
MADRID Las Rozas — C.C. BURGOCENTRO II, LOCAL 25 AV. COMUNIDAD DE MADRID, 37. TEL: 916 374 703



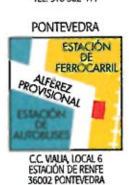
MADRID Móstoles — AV. PORTUGAL, 8. TEL: 916 171 115



MADRID Pozuelo — CTRA. DE HÚMERA, 87, PORTAL 11, LOCAL 5. TEL: 917 990 165



MADRID Torrejón — C.C. PARQUE CORREDOR, LOCAL 53 CTRA. TORREJÓN-AJALVIR, Km 5. TEL: 916 562 411



MADRID Villalba — C.C. PLANETOCIO, L. 58-59 Av. Juan Carlos I, 46. TEL: 918 492 379



MADRID Xanadú — C.C. XANADÚ CTRA. EXTREMADURA, KM 23,5. TEL: 916 489 817



MÁLAGA — C/ ALMANSA, 14. TEL: 952 615 292



MÁLAGA Fuengirola — AV. JESÚS SANTOS REIN, 4 EDIF. ORISOL. TEL: 952 461 800



MÁLAGA Vélez-Málaga — C.C. EL INGENIO, LOCAL B-45 SALIDA 272. TEL: 952 541 178



MURCIA — C/ PASOS DE SANTIAGO, s/n EDIF. CONDESTABLE. TEL: 968 294 704



MURCIA Cartagena — C/ ALAMEDA DE SAN ANTÓN, 29. TEL: 968 321 340



NAVARRA Pamplona — C/ PINTOR ASARTA, 7. TEL: 948 271 806



PALENCIA — C.C. LAS HUERTAS AV. DE MADRID, 37. TEL: 979 730 464



PONTEVEDRA — C.C. VIALIA, LOCAL 6 ESTACIÓN DE RENFE 36002 PONTEVEDRA



PONTEVEDRA Vigo — C.C. TRAVESIA TRAVESIA DE VIGO S/N. TEL: 986 270 626



PONTEVEDRA Vigo — C/ ELDUAYEN, 8. TEL: 986 432 682



SALAMANCA — C/ TORO, 84. TEL: 923 261 681



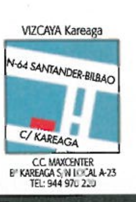
SEVILLA — C.C. LOS ARCOS, LOCAL B 4 AV. ANDALUCÍA, S/N. TEL: 954 675 223



SEVILLA — C.C. PZA. DE ARMAS, LOCAL C-38 PZA. LEGIÓN, s/n. TEL: 954 915 604



STA. CRUZ TENERIFE — C/ RAMÓN Y CAJAL, 62. TEL: 922 293 083





TARRAGONA — AV. CATALUNYA, 8. TEL: 977 252 945



TENERIFE — C.C. MERIDIANO C/ ÁUREA DÍAZ FLORES S/N

TOLEDO — C.C. ZOCO EUROPA, LOCAL 20 C/ VIENA, 2. TEL: 925 285 035



VALENCIA — C/ PINTOR BENEDITO, 5. TEL: 963 804 237

VALENCIA — C.C. EL SALER, LOCAL 32 A C/ EL SALER, 16. TEL: 963 339 619

VALENCIA Bonaire — C.C. BONAIRE LOCAL B-352 CTRA. N-III, KM. 345. TEL: 961 920 002

VALENCIA Torrent — C/ VICENTE BLASCO IBÁÑEZ, 4. TEL./FAX: 961 566 665

VALLADOLID — C.C. AVENIDA Pº ZORRILLA 54-56. TEL: 983 221 828

VIZCAYA Bilbao — PZA. ARRIQUIBAR, 4. TEL: 944 103 473

VIZCAYA Kareaga — C.C. MAXCENTER Bº KAREAGA S/N LOCAL A-23. TEL: 944 970 220

ZARAGOZA — C/ CÁDIZ, 14. TEL: 976 218 271

ZARAGOZA Augusta — C.C. AUGUSTA AVDA DE NAVARRA, 180, 1-50. TEL: 976 312 980

ZARAGOZA Gran Casa — C.C. GRAN CASA C/ MARÍA ZAMBRANO, 35. TEL: 976 526 631

¿Cómo realizar tu pedido?

Por Teléfono: **902 17 18 19**

HORARIO: De Lunes a Viernes de 10 h. a 20 h.

Por Fax: **913 803 449**

Por Correo electrónico: **pedidos@centromail.es**

Por Internet: **www.centromail.es**

¿Cómo recibir tu pedido?



Por Transporte Urgente

Nuestro deseo es que disfrutes lo antes posible de tu pedido. Para ello ponemos a tu disposición un servicio de Transporte Urgente gracias al cuál podrás recibir tu pedido en un plazo aproximado de 48/72 horas. El coste de este servicio, en el que está incluido también el embalaje y el seguro, es de:

España peninsular + 4 € — Baleares + 5 €

PARA PEDIDOS SUPERIORES A 75€ **EL PORTE ES GRATUITO**.(Sólo Península y Baleares).

Actualmente, todos nuestros envíos se realizan **Contra Reembolso**. No envíes dinero ahora. El pago, en metálico, deberás realizarlo al recibir el producto.

CentroMAIL - Cº. Hormigueras, 124. Ptal. 5, 5º F - 28031 MADRID

PRECIO MÍNIMO GARANTIZADO

SI LO ENCUENTRAS MÁS BARATO TE DEVOLVEMOS LA DIFERENCIA

Se excluyen los precios de venta por web o por correo. El precio a igualar debe ser de un establecimiento de la misma localidad, debe tener stock y ser un producto nuevo.



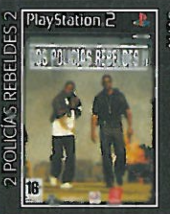
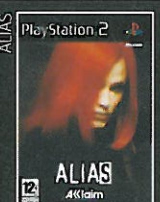
LOS MEJORES PACKS









2 POLICÍAS REBELDES 2

ALIAS

CUESTIÓN DE HONOR

ESTO ES FUTBOL 2004

FALLOUT BROTHERH. OF S.

FORBIDDEN SIREN

GHOST RECON: I.S. + HEADSET

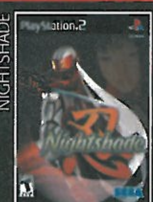
.HACK VOL. 1

LEGACY OF KAIN: DEFIANCE

MAFIA


TODAS LAS NOVEDADES AL MEJOR PRECIO

MANAGER DE LIGA 2004

NIGHTSHADE

R:RACING

RAINBOW SIX 3

ROMANCE OF THE T. K. VIII

R-TYPE FINAL

SOCOM II: US NAVY SEALS

SPY HUNTER 2

TEENAGE M. NINJA TURTLES

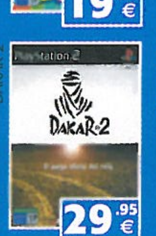
YU-GI-OH: THE DUELIST OF R.


PRECIOS ESPECIALES

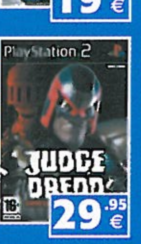




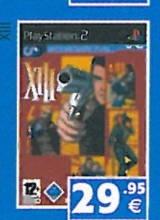














- PRO RALLY 2002 — 17,95 €
- TARZAN FREERIDE — 17,95 €
- BATMAN VENGEANCE — NUEVO PRECIO — 19,95 €
- BLOODRAYNE — 19,95 €
- HUNTER: THE RECK. WAYWARD — NUEVO PRECIO — 19,95 €
- JURASSIC PARK OP. NEMESIS — NUEVO PRECIO — 19,95 €
- MACE GRIFFIN — NUEVO PRECIO — 19,95 €
- METAL ARMS — NUEVO PRECIO — 19,95 €
- STUNTMAN — NUEVO PRECIO — 19,95 €
- SUPER BUST A MOVE 2 — 19,95 €
- THE HULK — 19,95 €
- V-RALLY 3 — NUEVO PRECIO — 19,95 €
- DIE HARD VENDETTA — 24,95 €
- EL HOBBIT — 24,95 €
- BEYOND GOOD & EVIL — 29,95 €
- BUFFY: CHAOS BLEEDS — 29,95 €
- DAKAR 2 — 29,95 €
- JUDGE DREDD — 29,95 €
- KYA: DARK LINAGE — 29,95 €
- MISSION IMPOSSIBLE — 29,95 €
- M.K. DEADLY ALIANCE — 29,95 €
- SPLINTER CELL — 29,95 €
- SWAT 3: GLOBAL STRIKE TEAM — 29,95 €
- T3: RISE OF THE MACHINES — 29,95 €
- VEXX — 29,95 €
- XIII — 29,95 €
- GLADIATOR — 29,95 €
- GLADIATOR + DVD — 34,95 €

JUEGOS CON REGALO EXCLUSIVO



LLÉVATE GRATIS LA DEMO DE FORBIDDEN SIREN AL COMPRAR ARC, KILL SWITCH o GHOST HUNTER

Promoción válida hasta fin de existencias (2.000 uds.)

SUPER PRECIO

CONTROL REMOTO DVD


CONTROL PAD


pedidos por teléfono 902 17 18 19
pedidos por internet www.centromail.es

Servicio a domicilio SEUR

Si no encuentras lo que buscas, llámanos. Seguro que lo tenemos.

Promociones no acumulables a otras ofertas o descuentos. Precios válidos y vigentes del 15 de marzo al 15 de abril.

Impuestos incluidos

PRECIO MÍNIMO GARANTIZADO
SI LO ENCUENTRAS MÁS BARATO TE DEVOLVEMOS LA DIFERENCIA
Se excluyen los precios de venta por web o por correo. El precio a igualar debe ser de un establecimiento de la misma localidad, debe tener stock y ser un producto nuevo.



LOS MEJORES PACKS

XBOX CRISTAL + CALENDARIO HALO 2 — EXCLUSIVA CentroMAIL — 199,95 € — EDICIÓN LIMITADA A 500 UDS.

XBOX* + MIDTOWN MADNESS 3 + HALO + COMMUNICATOR + COUNTER STRIKE — AHORRA 160€ — EXCLUSIVA CentroMAIL — 239,95 €



XBOX* + MIDTOWN MADNESS 3 + HALO + PROJECT GOTHAM 2 — AHORRA 150€ — 219,95 €



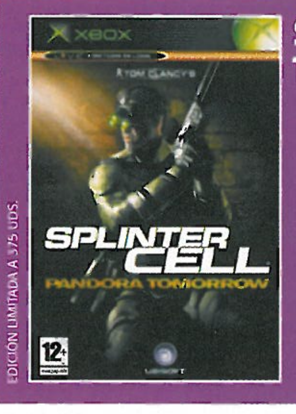
XBOX* + MIDTOWN MADNESS 3 + HALO+ TOP SPIN — EXCLUSIVA CentroMAIL — AHORRA 160€ — 209,95 €



* AL COMPRAR CUALQUIERA DE ESTOS PACKS, 2 MESES DE PRUEBA DE XBOX LIVE GRATIS

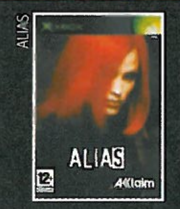
SÓLO LO CONSEGUIRÁS EN CentroMAIL

STEEL BATTALION Line of Contact — EXCLUSIVA CentroMAIL




SPLINTER CELL : PANDORA TOMORROW + XBOX LIVE STARTER KIT — EXCLUSIVA CentroMAIL — 89,95 € — EDICIÓN LIMITADA A 375 UDS.

TODAS LAS NOVEDADES AL MEJOR PRECIO

ALIAS 
DEUS EX: INVISIBLE WAR 
FALLOUT BROTHERH. OF STEEL 
MAFIA 
MANAGER DE LIGA 2004 
R: RACING VICTORY 
SILENT SCOPE COMPLETE 
SPY HUNTER 2 
TEENAGE M. NINJA TURTLES 
UNREAL II THE AWAKENING 

PRECIOS ESPECIALES

DARK ANGEL — NUEVO PRECIO — 9,95 € 
THE HULK — NUEVO PRECIO — 9,95 € 
DIE HARD: VENDETTA — 19,95 € 
SPY HUNTER — 19,95 € 
TENNIS MASTER SERIES 2003 — 19,95 € 
CRAZY TAXI 3 — 29,95 € 
SPLINTER CELL — 29,95 € 
VOODOO VINCE — NUEVO PRECIO — 29,95 € 
XIII — 29,95 € 
COUNTER STRIKE — NUEVO PRECIO — 39,95 € 

NOVEDADES AL MEJOR PRECIO

FIFA 2004 
RAYMAN 3 
TOMB RAIDER 
MARCEL DESAILY 
SONIC N 
TONY HAWK'S 
MOTO GP 
SPLINTER CELL 
VIRTUA TENNIS 

N-GAGE




N-GAGE Disponible en: Plata / Verde — 224,95 €



N-GAGE + TOMB RAIDER + JAVA SPIDERMAN — 254,95 €



N-GAGE + TONY HAWK'S + JAVA MORTADELO Y FIL. — 254,95 €




GRATIS

POR LA COMPRA DE CUALQUIER N-GAGE, LLÉVATE DE REGALO UNO DE ESTOS JUEGOS

FIFA 2004 
VIRTUA TENNIS 


pedidos por teléfono 902 17 18 19
pedidos por internet www.centromail.es

Servicio a domicilio SEUR

Si no encuentras lo que buscas, llámanos. Seguro que lo tenemos.

Promociones no acumulables a otras ofertas o descuentos. Precios válidos y vigentes del 1 al 30 de abril. Impuestos incluidos

PLAYSTATION 2

007: Todo o Nada

■ LICENCIA PARA TECLEAR

En mitad de una partida, pausa e introduce estas combinaciones de botones, "beibi":

- MUNICIÓN DOBLE
●, ●, ✖, ●, ▲
- DAÑO DOBLE
●, ▲, ▲, ■, ●
- MOVIMIENTO MÁS FÁCIL EN EL VEHÍCULO
●, ✖, ✖, ■, ▲
- ARMA DORADA
●, ▲, ✖, ●, ▲
- BATERÍA MEJORADA
●, ■, ■, ✖. ●



■ EXTRAS PARA MULTIJUGADOR

Consigue las siguientes cantidades de puntos para tener más personajes y escenarios para el modo multijugador.

- NIVEL EXTRA 1
30 puntos
- BAREN SAMEDI
50 puntos
- ODD JOB
70 puntos
- COMANDANTE EGIPCIO
90 puntos
- GUARDIA HAZMAT
110 puntos
- MYA
130 puntos
- NIVEL EXTRA 2
160 puntos
- GUARDIA EGIPCIO
180 puntos
- COMANDANTE DEL SUR
210 puntos
- GUARDIA DE MOSCÚ
230 puntos
- LE ROUGE
260 puntos
- AGENTE 003
290 puntos
- KATYA
320 puntos
- SERENA
350 puntos
- NIVEL EXTRA 3
370 puntos
- DIAVOLO MOSCÚ
400 puntos
- MISS NAGAI
450 puntos

Baldur's Gate II

■ SUBIR DE NIVEL Y MÁS DINERO

Pulsa y mantén pulsados **L1 + R1 + ▲ + ■ + ● + ✖**. Mientras los mantienes pulsados, pulsa **L2**. Con ello,



subes a nivel 10, 45 puntos de experiencia y 500.000 de dinero.

■ PASAR DE FASE Y SALUD INFINITA

Mantén presionados **L1 + R1 + ▲ + ■ + ● + ✖** y, sin soltarlos, pulsa **Start**. Debería aparecer un menú con nuevas opciones.

■ MODO EXTREME

Pásate el juego en cualquier nivel de dificultad para desbloquear el modo Extreme.

■ ARTEMIS ENTERI

Pásate el juego en modo Extreme (ya lo has desbloqueado, ¿verdad?).

■ DRIZZT DO'URDEN

Completa el juego en cualquier nivel de dificultad para este último extra.

Cuestión de Honor

■ EXTRAS

Cumple estos requisitos si quieres conseguir unos suculentos elementos extra:

- MODO DIFÍCIL
Completa el juego en nivel de dificultad normal
- TRAJES "ÉRASE UNA VEZ EN CHINA" Y "PUÑO DE LEYENDA"
Pásate el juego
- SECUENCIAS DEL JOVEN KIT YUN Y LA JOVEN MICHELLE
Completa el juego



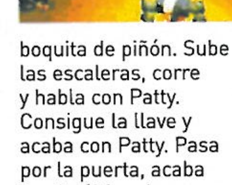
Fallout: Brotherhood of Steel

■ MÁS PERSONAJES

PATTY
- Pásate el primer capítulo.
RHOMBUS
- Pásate el segundo capítulo.
VAULT DWELLER
- Pásate el juego.

■ EL JEFE FINAL

Vamos a acabar con este juego. Lo que hace principalmente el jefe final es correr por el nivel destrozando todo lo que encuentra. Corre hasta el punto rojo que hay en la pantalla y acaba con los tentáculos hasta que aparezca el ojo. Ya sabes lo que toca, dale "jarabe" del bueno al ojo. Tendrás que repetir esta mecánica durante un buen rato. Luego aparecerá su boca. En este caso has de preocuparte de dos cosas: dispararle como un condenado y mantener tu salud por encima de 240. Ese es el daño que te inflige si te succiona, así que mantente siempre por encima. Cuando hayas acabado, sube las escaleras. Ve al sur, luego al oeste y te enfrentarás a otra



boquita de piñón. Sube las escaleras, corre y habla con Patty. Consigue la llave y acaba con Patty. Pasa por la puerta, acaba con la última boca y sigue hacia el norte. Pasa de los enemigos que encontrarás. ¡El tiempo juega en tu contra!. Finalmente, sigue hacia el sur y luego hacia el este. Llegarás al final de este apocalíptico juego.

Hack: Infection

■ JEFE EXTRA

Tras pasarte el juego, recibirás un mail de la propia Bandai diciéndote la localización de la nave Mummy. Dentro de la nave Mummy hallarás un jefe para pelear.

■ DERROTAR A LOS GOBLINS

Equipa magia de madera. Comienza el combate y espera a que el goblin corra y se siente por unos momentos. En ese momento, utiliza la magia. Los goblins son débiles contra las magias de madera. Dos disparos bastarán para acabar con ellos.

■ LOS CETROS DE ACERO

Este es un ítem especialmente útil porque muchos personajes lo aceptan a la hora de comerciar. Algunos te pueden pedir hasta veinte cetros, pero ése es el máximo.



Cuando avances un poco serán menos aceptados, pero en las primeras fases te sirven muy bien para llevar a cabo el trueque.

■ INVOCACIONES

Puedes encontrar invocaciones de nivel 1 para cada tipo de elemento en los niveles 29 y 30 de la mazmorra. Evidentemente, no son tan poderosos como las magias de nivel 3, pero tienen un porcentaje alto de acierto.

■ RECUPERAR SP

Vale, es un truco un poco tonto, pero desde luego resulta útil. Si te acercas a un combate y tienes poco SP, simplemente camina un poco y tus puntos SP se irán recuperando poco a poco. Usa las salas vacías antes de los combates para ello.

Mafia

■ DESBLOQUEABLES

Cumple todos estos requisitos para tener algunos extras más útiles que la protección de la familia.

BIGFOOT
- Acaba el primero en todas las carreras del modo campeonato



SELECCIÓN DE COCHE
- Aprende cómo acceder a un coche durante las misiones para utilizarlo también en el modo Conducción Libre
MUNICIÓN ILIMITADA
- Debes pasarte el juego una vez e iniciar una nueva partida.

Manhunt

■ ESCENAS

Por cada tanda de cinco escenas que te pasas con una calificación de tres estrellas, recibirás una escena extra, que

PRO EVOLUTION SOCCER 3

■ SUBIR EL ESTATUS

Vaya, vaya, esta sí que es buena. En la pantalla de introducción de código (dentro del modo edición), escribe 1999. Con ello, todos los equipos recibirán un incremento de cinco puntos para cada uno de los estatus de sus jugadores. Si en vez de esto escribes 2999, ocurrirá el efecto contrario.

■ NUEVO ESTADIO

Juega todos los partidos que puedas. Al ganarlos, acumulas puntos. Cuando tengas 500 puntos, podrás comprar el campo de entrenamiento y podrás jugarlo en el modo Exhibición.

■ BAJAR LOS ESTATUS DE LOS EQUIPOS CLÁSICOS

Para bajar en 5 puntos a estos equipos, escribe los siguientes códigos:

- Argentina Clásica: **2056**
- Brasil Clásico: **2057**
- Inglaterra Clásica: **2058**
- Francia Clásica: **2059**
- Alemania Clásica: **2060**
- Italia Clásica: **2061**
- Holanda Clásica: **2062**

¡A ver quién es el ganador ahora!

ENVÍA TUS TRUCOS
Manda o solicita trucos escribiendo a:
- Hobby Press, S.A. HOBBY CONSOLAS c/Los Vascos nº 17. 28040 Madrid Indicando en el sobre: Trucos
- trucoslectores.hobbyconsolas@hobbypress.com
- trucosalacarta.hobbyconsolas@hobbypress.com



puedes elegir desde el apartado de selección de escena, estando en en el menú principal.

■ UNA DE TRUCOS VARIADOS

Para activar estos trucos primero has de pasarte el juego obteniendo una puntuación de cinco estrellas (para lo cual tienes que jugar necesariamente en dificultad Hardcore). Por cada dos fases con puntuación de cinco estrellas que consigas, obtienes un truco. Además, para que el truco esté finalmente disponible, tienes que pulsar una combinación de botones en el menú principal. En total, estos son los requisitos que tienes que cumplir:

- Corredor (cinco estrellas en las escenas 01 y 02) **R1, R2, L1, R2, ←, →, ←, →**
- Silencio (escenas tres y cuatro) **R1, L1, R2, L1, →, ←, ←, ←**
- Regenerar (escenas 05 y 06) **R2, →, ●, R2, L2, ↓, ●, ←**
- Cazadores con voz de pito (esc. 07 y 08) **R1,R1, ▲, ●, ■,L2, L1, ↓**
- Equipado a tope (escenas 09 y 10) **R1, R2, L1, L2, →, ←, ←, ←, ↓, ↑, →, ↑**
- Habilidad de súper puño (escenas 11 y 12) **L1, ▲ tres veces, ● tres veces, R1**
- Skin de conejo (y no hagas preguntas) (escenas 13 y 14) **←, R1, R1, ▲, R1, R1, ■, L1**
- Skin de mono (escenas 15 y 16) **■, ■, R2, ↓, ▲, ■, ●, ↓**
- Invisible (esc. 17 y 18) **■ tres veces, ↓, ■, ↓, ●, ↑**
- Skin de cerdo (escenas 19 y 20) **↑, ↓, ←, ←, R1, R2, L1, L1**

Max Payne 2

■ TODOS LOS MODOS

En mitad de una partida, pulsa **■, ■, ■, ✖, ←, →, ←, →, ■, ■, ■, ✖, ←, →, ←, →.** Si ahora vas al apartado de partida nueva, verás que todos los modos están desbloqueados.



Mission Impossible: Operación Surma

■ EL JEFE FINAL: SIMON ALGO

Cuando lo encuentres, tendrá una especie de camuflaje. Acércate rápidamente por las escaleras cercanas para cubrirte detrás de un objeto. A pesar de su camuflaje, Algo es perfectamente visible, a excepción de cuando se mueve. Dispárale cuando él te dispare y veas su arma flasheando. No utilices demasiado la FAAR-7, ya que te quedarás sin munición muy pronto. Usa el arma de francotirador para disparar a Algo en la cabeza cuando se vuelve visible y sigue cubriéndote. Cuando uses el FAAR-7, usa su arma como referencia para buscar un sitio donde disparar.
Tras unos impactos, comenzará a correr. Síguelo, asegúrate de su posición y cúbrete. Sigue disparándole. Aún debería quedarte munición en el arma de francotirador, ¿no?. Si te quedas sin ella, usa el FAAR-7 y utiliza la misma táctica de antes.



Volverá a correr y algunos malotes te dispararán desde arriba. Si te quedas sin munición, usa una escalera cercana para llegar a la munición de IP-45 y el franco. Elimina a los malos y ve a las escaleras que hay a la izquierda. Pasa el ventilador y sigue avanzando por las plataformas. Más escaleras, más guardias y, finalmente, una puerta. Entra y coge el medikit y la munición para el FAAR-7. Llegarás a una sala con maquinaria girando. Podrás oir a Algo.
Ve hacia la derecha y llegarás a un portón con escaleras ascendentes. Súbelas hasta arriba del todo y entra en la sala con maquinaria. Algo estará en frente de ti, un nivel por debajo. Ahora es más visible, porque su camuflaje está fallando. Ya sabes, usa toda la munición del FAAR-7 sobre él. Cuando muera, te habrás pasado el juego, machote.

MX Unleashed

■ TRUCOS VARIADOS

Dentro de la pantalla de trucos, escribe lo siguiente en el campo



correspondiente a cada truco:

SQUIRRELDOG
- Motos de 50cc.

SWAPPIN
- Física profesional.

Night-shade

■ ELEMENTOS OCULTOS

Cumple todos estos requerimientos para conseguir muchos extras, todos ellos más ineteresantes que un vídeo de Letizia Ortiz esquiando.

HISUI
- Pásate el juego en el modo fácil.

HOTSUMA
- Pásate el modo normal usando una tarjeta de memoria en la que tengas una partida de «Shinobi» salvada. Tiene que estar registrado que te pasaste este último juego.

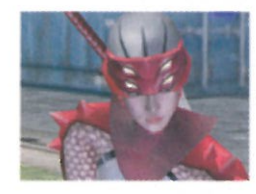
JOE MUSASHI
- Pásate 88 fases seguidas del juego.

SEGUNDO TRAJE DE HIBANA
- Pásate el juego en modo Normal.

TERCER TRAJE DE HIBANA
- Pásate el juego en modo Difícil.

SEGUNDO TRAJE DE HISUI
- Consigue las 88 Monedas del Clan.

MÁS MISIONES
- A medida que vas consiguiendo Monedas del Clan secretas, consigues más fases para los modos Misión, Survival y Time Attack.



Pitfall: The Lost Expedition

■ COMBINACIONES EN EL TÍTULO

Cuando te encuentres en la pantalla de título del juego, mantén presionados **L1 + R1** y pulsa estas combinaciones de botones. Un mensaje te informará de que has introducido bien el truco.

- CANTIMPLORA INFINITA
←, ■, ●, ↓, ■, ✖, ■, ●
- «PITFALL» ORIGINAL



EN LA PANTALLA DE SELECCIÓN DE MODO
●, ●, ←, →, ●, ■, ✖, ↑, ●
- «PITFALL 2: LOST CAVERNS» EN LA PANTALLA DE SELECCIÓN DE MODO
←, →, ←, →, ▲, ▲, ▲
- JUGAR COMO NICOLE
←, ↑, ↓, ↑, ●, ↑, ↑

SOCOM II

■ CONSEGUIR MÁS CANCIONES

Tienes que completar el juego con uno de los siguientes rangos (o uno superior) para conseguir estas canciones:

TENIENTE
"Dance of the Unknown", "Insertion Suite", "Infiltraitor", "Contortion", "Tari Tari", "KGM", "Gnostec".

CAPITÁN
"Dark in Your Heart", "Beach Bossa", "Brazilicious", "SOCOM II Finale"
Además, cuando superes ciertos rangos irás consiguiendo otra serie de extras que también están muy bien. ¡A por todos!

TRUCOS A LA CARTA

Silent Hill 3

Johny (e-mail)
Hola, Hobby Consolas. Soy Johny y os escribo en nombre de mi abuelo (sí, de mi abuelo de 59 años) que, a pesar de tener la edad que tiene, le encanta jugar a mi play station y sobre todo a «Silent Hill 3». Por poco le dan 2 infartos, pero no escarmienta. Dice que si le podéis decir exactamente cómo conseguir los finales alternativos (yo tampoco sé cómo conseguirlos), si dependen del nivel de dificultad en que estés jugando y si empezar en el modo extra tiene alguna diferencia con el modo normal (en escenarios, monstruos o sustos o nada más que tienen las armas extra y los trajes de nuevo). Nada más que eso y deciros que os leemos desde hace 5 años y a ver si sigue mucho más. Adiooos.
Caramba, abuelo, no fuerce tanto la máquina, que al final nos llevamos un disgusto. En fin, con respecto a tu pregunta, hay 3 finales distintos. Por un lado está el normal; por otro, el "poseído". Para llegar a éste has de matar a más de 100 enemigos, perdonar a Claudia en la iglesia y conseguir 2000 puntos de daño; el tercer final es el clásico de la saga, el del OVNI. Para llegar hasta él, alcanza el apartamento de Heather matando a más de 30 enemigos con el rayo de Heather. Ah, ¿que no tienes el rayo de Heather?. Pues para conseguirlo has de acumular un total de 333 muertes de enemigos. Sobre la otra pregunta, existen un par de sitios que añaden pequeños retos en el juego extra, pero la principal novedad son las armas y los trajes que apuntas.

Tony Hawk 4

Alberto Ivarez (e-mail)
Saludos, megahobbymaestros de los trucos. Necesito ayuda sobre el juego «Tony Hawk´s Pro Skater 4» para Playstation 2. Me gustaría saber algún truco que sirva para tener un equilibrio perfecto cuando grindo. Muchas gracias.
No hay problema, coleguita. Cuando te encuentres en el menú de trucos, escribe las letras SSBSTS y obtendrás ese equilibrio en el "grind" que tanto buscabas. Por cierto, aquí tienes un truquillo extra. Si en vez de lo que has escrito pones MULLENPOWER, obtendrás un equilibrio perfecto cada vez que realices un manual. De nada, socio.

■ **MÁS ARMAS**
Pásate todas las misiones con el rango que te indicamos para obtener algunas armas más. ¡Todas ellas relucientes y muy molonas!
ADMIRANTE
Armas OICW
ALFEREZ
Armas SEAL
CAPITAN
MGL
COMANDANTE
Armas SAS y Spestnaz
TENIENTE



Armas terroristas

■ **PERSONAJES ONLINE**
¿No te sientes cómodo tal y como eres? Tranquilo, porque en Corporación Hobby Consolas vamos a cambiar tu look para que te notes como nuevo. Haz lo que te indicamos a continuación para tener más personajes que puedes utilizar para la modalidad de juego online:
- PIUS PLATZ
Completa las misiones de Albania con rango Teniente o superior.
- OFICIAL ARGELINO
Completa las misiones de Argelia con rango Teniente o superior.
- VALESKA LUKANOVA
Completa las misiones de Rusia con rango Teniente o superior.
- SABRE
Completa las misiones de Albania con rango Comandante o superior.
- QUIXA DA CRISTO
Completa las misiones de Brasil con rango Comandante o superior.
- REAVER
Completa las misiones de Argelia con rango Comandante o superior.
- FLATFOOT
Completa las misiones de Rusia con rango Comandante o superior.
- FERAL
Para acabar, completa todas las misiones con rango Admirante o superior.

Spawn Armageddon

■ **AYUDAS PARA LIQUIDAR MEJOR**
Bueno, ya has vendido tu alma al diablo, así que supongo que no te importará hacer algunas trampas que te ayuden en tu lucha contra el mal, ¿verdad?. Venga, pausa la partida e introduce estas direcciones con el D-pad del mando. Si el truco funciona, Spawn dirá "Bendito Necroplasma". Algunos trucos no salen a la primera, así que ten algo de paciencia.
- TODAS LAS ARMAS
↑, ↓, ←, →, ←, →, ←, ←
- MUNICIÓN INFINITA
↑, ↓, ←, →, ↑, ↓, ←, →
- NECROPLASMA / SALUD INFINITOS
↑, ↓, ←, →, →, ←, ↓, ↑
- NECROPLASMA INFINITO
↑, ↓, ←, ←, ↓, ←, ↑, →
- SIN SANGRE
↑, ↓, ←, →, ↑, ↑, ↑, ↑
- TODOS LOS COMICS
↑, ↓, ←, →, →, ←, ←, ↑
- TODAS LAS MISIONES
↑, ↓, ←, →, ←, ←, →, →
- ENCICLOPEDIA
↑, ↓, ←, →, ←, →, ↑, ↓



SSX3

■ **PASSWORDS**
Escribe estas contraseñas que te indicamos a continuación si quieres obtener un montón de ventajas que pueden interesarte mucho en tus invernales carreras ladera abajo:
- BOLAS DE NIEVE
betyouneverseen
- SKIN DE BRODI
zenmaster
- TENER TODOS LOS DISEÑOS
naturalkoncept
- TENER TODOS LOS POSTERS
postnobills
- TENER TODAS LAS TABLAS
graphicdelight
- DESBLOQUEAR TODOS LOS PICOS
biggerthank7
- TENER TODAS LAS CANCIONES
djsuperstar
- TENER TODOS LOS JUGUETES
noglueréquired
- TENER TODAS LAS TARJETAS
gotitgotitneedit
- PODER VER TODOS LOS VÍDEOS
myeyesaredim
- DESBLOQUEAR A EDDIE
worm
- GUTLESS
boneyardreject
- JURGEN
brokenleg
- LUTHER
bronco
- STRECHT
windmilldunk
- SKIN DE BUNNY SAN
wheresyourtail
- SKIN DE HIRO
slicksuit



TRUCOS DE LOS LECTORES

COLABORADORES HOBBY CONSOLAS

Ghosthunter

¿Qué tal lo lleváis, amigos hobbyconsoleros? He leído en otra revista un dato que me gustaría desmentir porque no es correcto. Se trata del juego «Ghosthunter». Pues bien, en la fase del barco fantasma dicen que los astilleros (los gordos con metralleta) no se pueden capturar. No es cierto, sí que se puede. Una vez agotados hay que lanzarles una granada y verás una pequeña porción de vida. En ese momento, apunta a un pequeño bulto que tiene a un lado del cuerpo. Es un pequeño soldado que le despierta. Antes de que lo haga, dispárale y ya tendrás otro fantasmita para tu colección. Hasta pronto.

Juan Miguel (e-mail)

Tak y el Poder Juju

■ **VENTAJAS DURANTE EL JUEGO**
Pausa la partida e introduce estas secuencias de botones para tener ventajitas
- TODO
←, →, ■, ■, ●, ●, ←, →
- TODAS LAS PLANTAS
■, ▲, ●, ←, ↑, →, ↓, ↓
- 100 PLUMAS (VENGA, DEJA LAS BROMITAS)
■, ▲, ●, ■, ▲, ●, ■, ▲
- TODAS LAS PIEDRAS
▲, ▲, ■, ■, ●, ●, ←, →



- TODAS LAS MEJORAS JUJU
↑, →, ←, ↓, ▲, ●, ■, ↓
- TODOS LOS YORBELS
↑, ▲, ←, ■, →, ●, ↓, ↑

■ **ELEMENTOS OCULTOS**
Cumple los siguientes requisitos y ve al menú de extras para ver lo que has desbloqueado
DISEÑOS
- Consigue las 12 plantas
STORYBOARDS
- Consigue 200 Yorbels.

XIII

■ **TODOS LOS NIVELES**
Pausa una partida y presiona **R1, ●, R1, L2, R1, L1, ■.** Con esta sencilla combinación de botones tendrás disponibles todos los niveles del juego. No esta nada mal, ¿eh?.

■ **LOS DOCUMENTOS SECRETOS**
Aquí tienes la lista de los documentos secretos y cómo conseguirlos:
- Attaché
Dentro de la caja del depósito, en la misión 3
- Documento del FBI
Al comienzo del nivel 4, en la planta cercana a la primera puerta azul
- Documento de la Casa Blanca
En la misión 8; en el armario del cuarto de los guardas
- Documento XVII
En la misión 11, dentro del barco verde
- Documento XX
En la misión 14, dentro de la oficina del doctor Johanson. Cerca de su escritorio.
- Documento del Pentágono
En la misión 18; en la tienda beige, donde están los dos conspiradores hablando
- Documento VII
En la misión 22, en la cabina del capitán, después de derrotar a Edelbright
- Documento IX
En la misión 25, en el cadáver de Winslow
- Documento III
Al acabar la misión 31
- Documento II
Al acabar la misión 31
- Documento I
Al acabar la misión
Eso es todo, soldado.



EL TONTOTRUCO

Final Fantasy X-2

■ **UNA DE REFERENCIAS**
Marchandooo. Estos chicos de Square siempre están colocando detallitos que recuerdan a otros juegos de la casa. En una aventura tan alocada como esta, no podían faltar las referencia a verdaderos clásicos. Aquí tenéis algunas:
- Cuando vayas por el Camino del Hongo, escucha su música. Es la misma que la sintonía principal de «Chrono Trigger», que salió hace la tira de años para Super Nintendo.
- En la nave voladora, busca a un chico que está en el asiento del muro derecho del puente. Su nombre es Shinra. Si has jugado a «Final Fantasy VII», recordarás que ese es el nombre de la compañía con la que Cloud, Barret y Tifa tenían problemas al principio.
- Los nombres de algunas armas que sirven para las vestisferas aparecían en «Final Fantasy X», aunque con otros personajes. Por ejemplo, cuando Shuyin usa "Campeón del Mundo", utiliza una pelota como la que tenía Wakka. Yuna usa "Nirvana" para convertirse en Maga Negra. Si hacéis un poco de memoria, esa era su Arma Definitiva en «FFX». Otro ejemplo es "Masamune", la que usa Rikku para ponerse el traje de Caballero Negro; ese era el nombre de la bestial arma que utilizaba Auron. ¡Aquí hay para todos, amigos!

GAMECUBE

1080º Avalanche



■ MAS PERSONAJES

Para conseguir otros corredores, pásate el modo Extremo (que se abría al pasar el modo Experto) con los personajes normales:

BONES (HOMBRE ESQUELETO)
- Pásate el modo Extremo con Rob.

CRYSTAL (MUJER DE CRISTAL)
- Pásate el modo Extremo con Akari.

FROSTY (HOMBRE DE NIEVE)
- Pásate el modo Extremo con Ricky.

MIMI
- Pásate el modo Extremo con Tara.

TITANIUM
- Pásate el modo Extremo con Kemen.

Final Fantasy Crystal Chronicles

■ MINIJUEGO OCULTO

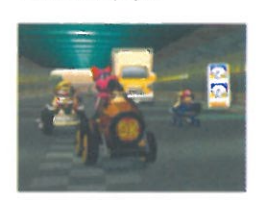
Consigue un set completo de Sellos Mog de varios Nidos de Moogle. Con ello desbloqueas el minijuego de las Caravanas. Vuelve a un nido de Moogle para jugar al reto. Ojito, este entretenimiento tan curioso sólo se puede jugar en las pantallas de las Game Boy Advance, ¿entendido?



Mario Kart Double Dash!!

■ OTRA PANTALLA DE PRESENTACION

Para conseguir una nueva pantalla de comienzo y de "gracias por jugar", pásate todas las copas en todos los niveles de dificultad (50 c.c., 100 c.c., 150 c.c. y modo espejo).



■ TURBO TRAS EL RESCATE

Si te caes de la pista o te quedas atrapado bajo el agua por unos momentos, Lakitu viene para recogerte y ponerte en la pista de nuevo. Cuando te recoja, espera hasta el momento en que vas a tocar el suelo de nuevo. Pulsa el botón de aceleración justo antes y saldrás disparado hacia delante. Cuesta un poco cogerle el truco, pero merece la pena. ¡Mamma mia!

■ CONSEJOS PARA LA CARRERA

- Recuerda coger todos los "power up" que puedas. En la mayoría de los casos, la carrera se decide gracias a ellos, sobre todo los que tienen efecto triple.
- Mario posiblemente sea el más equilibrado de los personajes. Recuerda ponerlo en tu "equipo" en las primeras carreras si aún no estás acostumbrado al sistema de juego.
- Los circuitos suelen tener atajos. No dudes en practicar para descubrir las zonas más rápidas de cada trazado. Si sólo tú las conoces, puedes conseguir una gran ventaja en carrera.

Resident Evil: Code Veronica X

■ EL FINAL DEL JUEGO

Vamos a guiarte por los últimos pasos del juego, cuando Claire te da una carpeta donde encuentras la tarjeta de seguridad. ¿Ya te ubicas? Bien, sigue hacia delante y cuando llegues al final, gira a la derecha. Al llegar a la explanada, llega al final y coloca la Libélula de Plata. Alcanza el cuarto siguiente y mata a los pesados zombis. Ve al ordenador y coloca la palabra... VERONICA. ¡Ahí estaba la clave del título del juego!. Bien, una vez lo hayas hecho, todas las puertas se abrirán y tienes 5 minutejos para escapar. Coge las hierbas y regresa al cuarto anterior. Allí te encontrarás con Claire y aparecerá Alexia, que está igual que en la mansión. Prueba a dispararla. Se convertirá en un bicho "mu feo, mu feo". Usa la subametralladora con ella (la tienes, ¿verdad?). Cualquier disparo le dará. El problema está en sus esbirros, bastante

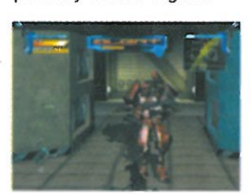


pesados. La subametralladora no para de disparar, así que aprovecha para acabar con Alexia y sus esbirros en la misma ráfaga. Entonces llega la tercera transformación de la muchacha. Coge el Linear Launcher, que ya está disponible. La clave está no en darle directamente con este arma (ya que, si lo intentas, te esquivará), sino en apuntar un pelín a un lado de ella. Un solo tiro basta para destruirla, así que prueba hasta que lo consigas, aunque al principio cuesta. Una vez la hayas vencido, asistirás al cuco final del juego. ¡Bien hecho!

Rogue Ops

■ COMBINACIONES EN LA PAUSA

En mitad de una partida, presiona el botón de pausa y teclea alguna



de estas secuencias de botones. Todas son muy chachis, garantía de espía diplomado.

- TENER LOS PIES GRANDES
→, →, →, ←, →, ←, →, ←, ←, ←
- ARMA GRANDE
X tres veces, Y tres veces
- FRANCOTIRADOR EXPLOSIVO
R, L, →, →, ←, ←, →, →, L, R, X, Y
- LA MITAD DEL DAÑO
X, X, Y, Y, ←, ←, →, →, Y, Y, X, X
- PASAR AL NIVEL SIGUIENTE
R, X, R, Y, R, ←, R, →, R, L, L, X, L, Y, L, ←, L, →, X
- BALAS NO DAÑAN
←, →, →, ←, X, Y, Y, X
- MATAR DE UN TIRO
Y, ←, →, →, ←, Y, R, L, Y, X, X
- ESQUELETO
← tres veces, →, ←, →, ←, →, →, →
- MUNICION INFINITA
X, Y, X, Y, X, Y, X, Y, ←, Y, X, Y, X, Y, X, Y, X
- VIDA INFINITA
←, →, →, ←, ←, →, →, ←, ←, →, →, ←, X, X
- CAMARA ESPIA INFINITA
←, ←, →, →, L, L, R, R, X, X, Y, Y
- TOC ILIMITADO
Y, Y, X, X, ←, →, →, ←, R, L, R

Spawn: Armageddon

■ TRUCOS DE ENTRE LOS MUERTOS

Es feo y está muy cabreado. Por ello, vamos a echarle un cable. En mitad de una partida pausa el juego e introduce alguna de estas combinaciones de botones. Una vez hayas terminado de teclear, quita la pantalla de pausa para ver los resultados.

- TENER TODAS LAS ARMAS
↑, ↓, ←, →, ←, →, ←, ←
- NECROPLASMA INFINITO
↑, ↓, ←, →, ↓, ←, ↑, →
- SELECCIONAR EL NIVEL
↑, ↓, ←, →, ←, ←, →, →
- QUITAR LA SANGRE (PARA LOS SENSIBLES)
↑, ↓, ←, →, ↑ cuatro veces
- MUNICION INFINITA
↑, ↓, ←, →, ↑, ←, ↓, →
- TODOS LOS COMICS
↑, ↓, ←, →, →, ←, ←
- DESBLOQUEAR LA ENCICLOPEDIA
↑, ↓, ←, →, ←, →, ↑, ↓



TRUCOS A LA CARTA

Metroid Prime

Fernando Muñoz (Cádiz)

¿Qué tal, Hobby Consolas? Necesito vuestra ayuda en este juego. Quiero completarlo al 100%, pero me faltan dos Legados Chozo y una criatura. Os daré su posición en el inventario para que sepáis cuáles son y, de paso, decidme en qué lugar se encuentran. Los legados Chozo son el número 10 y el 16 y la criatura es la número 55. Gracias, sois la mejor revista de todas, seguid así. ¡Esperad, que se me olvida otra cosa! También en los documentos se me ha olvidado algo y es de la sección "Documentos" y lo que me falta está entre "Estación de Guardado" y "Estación de Misiles". Ahora sí, ¡Graciaaaas! Seguid así de bien y hasta la próxima.

El legado Chozo número 10 se encuentra en las Ruinas Chozo, en la Fuente en Ruinas. El número 16 también está en las Ruinas Chozo. En esta ocasión, en la Piscina de Magma, detrás de un muro que tienes cerca de una bomba de fuerza. Por otro lado, la criatura número 55 es la Mega Torreta (no la confundas con la Auto Torreta, que es la criatura número 2). La puedes encontrar en las Minas Phazon. Por último, entre esos dos documentos, el que te falta se llamaba algo así como "Estación de mapa". Lo puedes encontrar en la Fragata Espacial, las Ruinas Chozo, los ventisqueros de Phendrana y en las Minas Phazon. ¡A ver si con esto llegas al cien por cien!

XBOX

Deus EX: Invisible War

■ NIVEL SECRETO

Cuando estés en las ruinas de UNATCO, verás una bandera en la primera habitación grande en la que entres. Recoge la bandera y ve a la sala que solía ser la oficina de Joseph Manderly. Echa un vistazo y verás un cuarto de baño. Pon la bandera de UNATCO en el suelo, de manera que se quede de pie. Ahora activa cisterna. del inodoro. Aparecerá un mensaje y serás transportado a una fase secreta en Club Vox.



GTA Pack Doble

■ TRUCOS PARA «GTA III»

Aquí tienes unos cuantos trucos muy curiosos para este juego. Debes introducirlos en mitad de una partida, sin pausar ni nada. Ah, las direcciones tienen que hacerse utilizando el pad direccional, no con el stick analógico.

- LOS TRANSEÚNTES COLISIONAN UNOS CON OTROS
→, Negro, B, R, Blanco, ↓, L, R
- TIEMPO DESPEJADO
L, Blanco, R, Negro, Negro, R, Blanco, Y
- TIEMPO NUBOSO
L, Blanco, R, Negro, Negro, R, Blanco, X
- NIEBLA
L, Blanco, R, Negro, Negro, R, Blanco, A
- TIEMPO LLUVIOSO
L, Blanco, R, Negro, Negro, R, Blanco, B

■ TRUCOS PARA «GTA VICE CITY»

Igual que con los anteriores, ¿ok?.

- COCHES NEGROS
B, Blanco, ↑, R, ←, A, R, L, ←, B
- COCHES ROSAS
B, L, ↓, Blanco, ←, A, R, L, →, A
- POCA GRAVEDAD (PULSA ATRÁS EN EL STICK PARA VOLAR)
→, Negro, B, R, Blanco, ↓, L, R
- MÁS VELOCIDAD PUNTA PARA TU VEHÍCULO
→, R, Arriba, Blanco, Blanco, ←, R, L, R, R
- CONTROL PERFECTO
Y, R, R, ←, R, L, Botón Blanco, L
- JUGAR COMO CANDY SUXXX
B, Negro, ↓, R, ←, →, R, L, A, Blanco
- JUGAR COMO HILARY KING
R, B, Negro, L, →, R, L, A, Negro
- JUGAR COMO KEN ROSENBERG
→, L, ↑, Blanco, L, →, R, L, A, R
- JUGAR COMO LANCE VANCE
B, Botón Blanco, ←, A, R, L, A, L
- JUGAR COMO MERCEDES
Negro, L, ↑, L, →, R, →, ↑, B, Y
- JUGAR COMO PHIL CASSADY
→, R, ↑, Negro, L, →,



R, L, →, B
- APARECE UN TANQUE RHINO
B, B, L, B, B, B, L, Blanco, R, Y, B, Y
- APARECE UN SABRE TURBO
→, Blanco, ↓, Blanco, Blanco, A, R, L, B, ←
- LOS TRANSEÚNTES TIENEN ARMAS (NO SE PUEDE DESHACER)
Botón Negro, R, A, Y, A, Y, ↑, ↓
- FRENAR EL TIEMPO
Y, ↑, →, ↓, X, Negro, R
- ACELERAR EL TIEMPO
B, B, L, X, L, X, X, X, L, Y, B, Y

Max Payne 2



■ TODOS LOS MODOS

En mitad de una partida, presiona **✖, ✖, ✖, A, ←, →, ←, →, ✖, ✖, ✖, A, ←, →, ←, →**. Ahora, vuelve al menú principal para comprobar que todos los modos de juego están desbloqueados.

Mission Impossible: Operación Surma



■ VENCER A ALGO

No, no es un juego de palabras raro. Es que así se llama el jefe final del juego. Para saber cómo acabar con él, mira en la sección de PS2 los trucos para este mismo juego.

Pitfall: The Lost Expedition

■ COMBINACIONES MÁGICAS

Y tanto que lo son. Mientras mantienes pulsados los gatillos izquierdo y derecho, pon estas combinaciones de botones en la pantalla de título.

- CANTIMPLORA INFINITA
←, ✖, B, ↓, ✖, A, ✖, B
- «PITFALL» ORIGINAL



B, B, ←, →, B, ✖, A, ↑, B
- MODO HIPER PUÑETAZO
←, →, B, ↑, B, ←, →
- JUGAR COMO NICOLE
←, ↑, ↓, ↑, B, ↑, ↑

Prince of Persia

■ PRIMER NIVEL DEL «PRINCE» ORIGINAL

Nada más empezar una nueva partida (mientras el Príncipe está en el balcón), presiona el stick analógico izquierdo y pulsa rápidamente **A, X, Y, B, Y, A, X, B.** Entrarás en el primer nivel de «Prince of Persia», pero reconstruido en 3D. ¡Vaya lujo! Por cierto, los passwords que os hemos puesto en la sección de GameCube para este juego sirven también en la versión de Xbox.

■ «PRINCE» ORIGINAL

Pásate el juego y podrás jugar al primer «Prince of Persia», el que apareció hace nada menos que 14 años. Vaya, sí que ha pasado tiempo, sí.

■ «POP 2»

Cuando consigues la espada que es capaz de romper muros (aproximadamente al acabar el primer tercio del juego), avanza hasta donde rompes la pared. El Príncipe comentará que hay una leyenda que dice que este castillo se construyó sobre las ruinas de otro. Cuando cruces a la siguiente sala, encontrarás un interruptor giratorio. Detrás de este interruptor hay un muro rompible, aunque parezca que no lo es.

Si lo golpeas tres veces llegarás a otra sala y recibirás un mensaje informándote de que el juego «Prince of Persia 2» está disponible en el menú de extras. Si rotas el interruptor para que apunte hacia la nueva sala, se abrirá una puerta y podrás jugar a «Prince 2» sin tener que salir al menú de extras.

Project Gotham 2

■ LOS COCHES OCULTOS

Esto es lo que tienes que hacer para conseguir los coches



ocultos que hay en este veloz juego:

DELFINO FEROCE
- Pásate el Desafío Kudos con Acero.

FERRARI 250 GTO
- Pásate el Desafío Kudos con Bronce.

MERCEDES CLK-GTR
- Pásate el Desafío Kudos con Oro.

PORSCHE 911 GTI
- Pásate el Desafío Kudos con Plata.

TVR CERBERA SPEED 12
- Pásate el Desafío Kudos con Platino.

Spawn: Armageddon

■ SECUENCIAS ESPECIALES

Querido amigo no-muerto, mira en la sección de trucos para PS2 las combinaciones de botones para este juego. Por supuesto, también funcionan en la versión para Xbox.





EL TONTOTRUCO

Top Spin

■ MÁS PROVOCACIONES

¿Qué sería de las competiciones si no pudiéramos "picar" un poquito al contrario?. Eso debieron de pensar los programadores de este juego, que metieron un truquillo curioso. Con el stick izquierdo, pulsa Arriba, Abajo, Izquierda o Derecha y presiona Blanco o Negro. Con ello, tu personaje hará sus nuevas variedades de sus provocaciones. ¡Eeeh, pero todo con buen rollito!



Splinter Cell

■ TODAS LAS ARMAS
Ahora que nos llega la segunda parte, no viene mal darle un "repasito" a la aventura original. Durante la partida, presiona la secuencia **X, X, Y, A, Y, A** para conseguirlas todas.

■ NIVELES DISPONIBLES
Cuando tengas que escribir tu nombre,



escribe !lamaudite! en lugar de éste. Con ello desbloqueas todas los los niveles. La verdad es que no está nada mal.

■ SALA SECRETA
En el primer nivel (el de entrenamiento), hay una sala secreta por encima de donde tú empiezas. Nada más comenzar, mira a tu izquierda. Hay un filo. Sube hasta ahí, con el salto de muro. Ahora ve al teclado y presiona 5656. Entra para pasar a la famosa sala secreta... que ya ha dejado de serlo, claro.

■ CÓDIGOS
Aquí tienes la lista de todos los códigos que debes introducir en los diferentes teclados que aparecen en el juego, cortesía de nuestros espías, que se las saben todas, los tíos:

Misión1-Comisaría de la Policía
Teclado 1: 091772
Teclado 2: 5929

Misión 4-Cuartel General de la CIA
Teclado 1: 7687
Teclado 2: 110598
Teclado 3: 2019
Teclado 4: 110700
Teclado 5: 0614 (si Dougherty pasa por la puerta antes de que tú lo hagas).

Misión 5-Kalinatek
Teclado 1: 97531
Teclado 2: 33575
Teclado 3: 1250

Misión 8-Embajada China, parte II
Teclado 1: 1436
Teclado 2: 9753
Teclado 3: 1456
Teclado 4: 1834
Teclado 5: 7921

Misión 9-Palacio Presidencial
Teclado 1: 2126
Teclado 2: 70021
Teclado 3: 66768

Spy Hunter 2

■ CÓDIGOS DURANTE EL JUEGO
Introduce estas combinaciones de botones tan útiles cuanto el juego esté pausado:
-MUNICIÓN INFINITA





R1, L1, Negro, Negro, Blanco, R1, L1, Negro, Blanco
-INVENCIBLE
L1, L1, L1, Negro, L1, R1, R1, L1, Negro.

■ TODAS LAS MISIONES Y LAS ARMAS
¿Es que no tienes suficiente con todo lo que te hemos dicho hasta ahora? Chico, eres insaciable. En ese caso, ve a la página del Menú Principal e introduce la siguiente secuencia de botones: **L1, Negro, Blanco, R1, R1, Blanco, Negro, L1.** Con ello tendrás desbloqueadas todas las misiones, así que no te quejes.

Voodoo Vince

■ EL PUZZLE DE LAS LUCIÉRNAGAS
A ver si arrojamos un poco de luz sobre este puzzle, que a priori parece complicadillo. Cuando te encuentres en la Ciudad de la Cripta, tendrás que encontrar la manera de seguir adelante en el centro de la ciudad. En primer lugar, recoge el cazamariposas que flota. Luego, ve por los laterales hasta encontrar algunas luciérnagas. Como era de suponer, usa el cazamariposas para recoger algunas luciérnagas. Corre hasta el centro de la plaza y usa las luciérnagas atrapadas con el candil de la estatua. Se encenderá una potente luz. Sin embrgo, esto no es suficiente. Has de dirigir esa luz hacia algún punto. Para ello, sube hasta los tejados (puede parecer complicado, pero puedes llegar a ellos saltando desde determinadas posiciones) y busca una especie de cristales en ellos. Hay tres en total. Al usarlos, pasarás a una visión en



perspectiva subjetiva y podrás dirigirlos. Apúntalos hacia la campana que destaca en el horizonete, en la parte superior de la torre. A medida que los apuntes, la campana empezará a repicar para avisarte de que estás resolviendo bien el puzzle. Cuando las tres luces punten a la campana, la puerta se abrirá y podrás pasar a la siguiente fase. Si no te da tiempo a ponerlos todos antes de que las luciérnagas escapen, no te preocupes. Coloca primero los cristales en la dirección correcta y luego utiliza las luciérnagas para encender la luz central. Al final el problemilla no era tan difícil, ¿verdad?

GB ADVANCE



Dragon Ball Z Taiketsu

■ MÁS LUCHADORES

Cumple estos requisitos si quieres conseguir más guerreros megapoderosos.

ANDROIDE C-16
- Completa el modo Reto contra reloj con 4 personajes.

BROLY
- Completa el modo Torneo con Buu.

BUU
- Completa el modo Torneo con todos los personajes.

CELL
- Completa el modo Torneo con el androide C-16.

FREEZER
- Completa el modo Torneo con todos los personajes.

GOTENKS
- Completa el modo Torneo con 4 personajes

NAPPA
- Completa el modo Torneo con Vegeta.

RADITZ
- Completa el modo Torneo con cualquier personaje.

A veces varía el personaje necesario para desbloquear otro luchador. Para asegurarte, juega con todos los personajes en los modos Torneo y Reto Contrarreloj, ¿vale?

Metroid: Zero Mission

■ TODOS LOS FINALES

Aquí tienes todo lo que has de hacer para ver los diferentes finales del juego:

SAMUS EN UN BAR CON UN TOP ROJO Y PANTALONES CORTOS
- Pásate el juego en menos de dos horas y consiguiendo un 100% en modo Normal.



SAMUS CON TOP ROJO Y PANTALONES CORTOS, CAMINANDO POR UNA CIUDAD
- Pásate el juego en un tiempo superior a dos horas, en modos Normal o Difícil.

SAMUS CON TODA SU ARMADURA, SENTADA SOBRE UNA ROCA
- Pásate el juego en Fácil o en un tiempo superior a cuatro horas y con un porcentaje superior al 15% en Normal o Difícil.

SAMUS CON SU TRAJE AZUL
- Pásate el juego en menos de dos horas y con un porcentaje superior al 15% en Normal o Difícil.

SAMUS MIRANDO LA CIUDAD EN TOP ROJO Y PANTALONES CORTOS
- Pásate el juego en menos de dos horas, con un 100% y en nivel Difícil.

SAMUS SENTADA CERCA DE UNA VENTANA CON TOP ROJO Y PANTALONES CORTOS
- Pásate el juego con un porcentaje inferior al 15% en Normal.

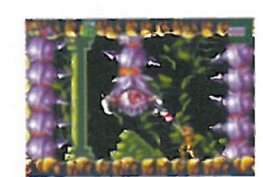
SAMUS DE PIE CON TODA SU ARMADURA
- Pásate el juego con un porcentaje inferior al 15% en Difícil.

SAMUS SIN SU CASCO MIRANDO LA PUESTA DE SOL
- Pásate el juego en 3 horas y con un porcentaje superior al 15% en Normal o Difícil.

■ ELEMENTOS DESBLOQUEABLES

Hay un montón de curiosidades que puedes conseguir si cumples lo que a continuación te indicamos:

GALERÍA FUSION
- Utiliza un cable Link para conectar tu GBA con otra que tenga un cartucho de «Metroid Fusion» conectado.





GALERÍA
- Pásate el juego una vez (las imágenes se añadirán cuando te vayas pasando el juego de diferentes maneras).

MODO DIFÍCIL
- Pásate el juego una vez.

METROID ORIGINAL
- Pásate el juego una vez.

SOUND TEST
- Pásate el modo difícil una vez.

MODO TIME ATTACK
- Pásate el juego una vez y empieza una nueva partida con un archivo de salvado de partida completa. El temporizador y los ítems recogidos aparecerán en la pantalla de mapa.

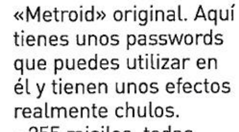
■ JEFE FINAL MÁS DIFÍCIL

Si consigues un 100% de ítems recogidos, el jefe final se volverá más complicadillo. Necesitarás 15 súper misiles para acabar con él y hará un 50% más de daño, que varía en función del nivel de dificultad que hayas escogido. ¿Seguro que te atreves con él?

■ PASSWORDS PARA EL «METROID» ORIGINAL

Si te pasas el juego, desbloqueas el «Metroid» original. Aquí tienes unos passwords que puedes utilizar en él y tienen unos efectos realmente chulos.

- 255 misiles, todas las mejoras, sin traje
000000 000020 --y000 000001?
- Dificultad alta
999999 999999 KKKKKK KKKKKK
- Misiles infinitos, salud infinita y todas las mejoras
NARPAS SWORD0 000000 000000
- Samus sin traje desde el principio
000000 000020 000000 000020
- Bola y bombas desde el principio
000000 000000 4G0000 00000H



Splinter Cell: Pandora Tomorrow



■ CONSEJOS PARA SAM

- Recuerda utilizar los visores especiales con regularidad. El de proximidad te puede avisar si el campode visión de una cámara anda cerca. Por otro lado, el termal detecta las minas y los lásers, que son bastante comunes en este juego.
- A diferencia de la primera parte, en esta ocasión te van a sobrar bastantes balas, así que úsalas para destruir las cámaras de seguridad, que son bastante peligrosas.
- Muchos focos también se pueden destruir de un tiro. Con ellos apagados, algunas cámaras no podrán verte.
- Intenta golpear a los vigilantes por la espalda. Así caerán directamente, mientras que por delante necesitarán varios impactos.



- Aunque sea una obviedad, oculta siempre que puedas los cuerpos de los enemigos derribados. Los otros centinelas correrán a dar la alarma si los ven. Si son vistos por una cámara, la alarma saltará directamente, así que cuidadín.
- Si se activa la alarma y vienen a buscarte, intenta ocultarte en zonas altas u oscuras, incluso cambia de habitación. Con suerte, llegarás a puntos puertos donde los guardias no pueden verte. Después de unos cuantos segundos, el estado de alarma desaparecerá.
- No noquees a los enemigos a la ligera. A veces te hace falta dejar uno consciente para que te diga la clave de algún ordenador. De hecho, si ese es el caso y derribas a todos los enemigos, la misión se considerará fracasada automáticamente. ¡Ten cuidado!
- Intenta aprender las rutinas de movimiento de los vigilantes. A no ser que te detecten, siempre siguen un mismo patrón. Además, suele haber un sitio en el que se paran por unos segundos, permitiéndote noquearles o pasar de largo mientras te ocultas de ellos.
- Las caídas desde zonas altas te hacen daño y hasta pueden llegar a matarte. Procura descolgarte primero antes de dejarte caer. Más vale prevenir...

SONIC BATTLE

■ PASSWORDS ESPECIALES

Debes escribir estas contraseñas en el edificio del Sonic Team, en la Historia de Emerl.

TARJETA COMBO DE AMY: .... alogK
TARJETA COMBO DE CHAOS: .... EkiTa
TARJETA COMBO DE CREAM: .... ZAhan
TARJETA COMBO DE KNUCKLES: yU3Da
TARJETA COMBO DE ROUGE: .... AhnVo
TARJETA COMBO DE SHADOW: .... Armla
TARJETA COMBO DE E-102: .... tSueT
TARJETA COMBO DE SONIC: 75619
TARJETA COMBO DE TAILS: 0Tr0l



PLAYSTATION

Guilty Gear

■ OTROS COLORES PARA TU LUCHADOR
En la pantalla de selección de personaje, presiona ■, ▲, ● o ✖ para variar el color del personaje con el que vas a luchar.

■ NIVEL DE DIFICULTAD ESCONDIDO
Cuando aparezca el logo de PlayStation, presiona al mismo tiempo los botones ■ **+ R2 + L1** + ↓. Mantén estos



botones presionados mientras el juego carga para desbloquear un nivel de dificultad extra.

■ JUGAR COMO TESTAMENT O JUICE
Completa el modo normal con cualquier personaje si quieres controlar a estos dos personajes ocultos, que son realmente poderosos en batalla.

■ JUGAR COMO BAIKEN
Completa el modo normal controlando a Sol o a Ky. Baiken aparecerá después de los créditos. Derrótala para desbloquearla en los modos Versus y Entrenamiento. Sus movimientos especiales son los siguientes:
Carga: →, ↓, ↘ **+ R1**
Tatami Gaeshi: ↓, ↘, → **+ patada en el aire**



Youzansen: →, ↓, ↘ **+ golpe débil en el aire**
Kumaitachi: ←, ↙, ↓, ↘, → **+ golpe fuerte**
El supergolpe es Multi Slash: ↓, ↘, →, ↘, ↓, ↙, ← **+ golpe fuerte**

■ ESCUCHAR LA BANDA SONORA
Coloca el disco de juego en un reproductor de CD. Ahora, selecciona la pista número 2 para escuchar la música del juego.

■ EL ARTE DE LOS COMBOS
Una clave importante para hacerse con la victoria es dominar los combos. Puedes utilizar los puñetazos y las patadas de manera alternativa (el puñetazo es un poco más rápido), hasta un total de cuatro o cinco golpes, o utilizar los ataques fuertes. Estos últimos tienen una animación diferente si se hacen cerca del oponente. Con todo, se pueden cancelar realizando el mismo golpe contra el rival.

TRUCOS A LA CARTA

Final Fantasy IX

Carlos García (Tarragona)

¡Hola! Os escribo esta carta para preguntaros unas dudas sobre este juego. La pregunta es la siguiente. Cuando en el juego me mandan de Lindblum hacia Burmecia tengo que pasar por la gruta de Gizamaluke. Cuando en esta gruta el kupó te da la última campana para abrir la puerta de la izquierda, la abres y tienes que pelear contra el Gizamaluke. ¿Me podrían decir cómo puedo vencerlo, si hay algún truco o a qué nivel tengo que estar, etcétera?. Contestad, por favor. Gracias.

No te preocupes porque, aunque es bastante complicado de vencer, no es imposible. Estando en nivel diez tienes bastante para quitártelo de encima. Usa la utilidad Activar Arma del Organix. Con ello cegarás al enemigo y podrás evitar gran cantidad de sus ataques, aunque esto no servirá para los más fuertes. Después de acumular, utiliza los ataques Hielo con Vivi y usa a Quina para curar. Ah, recuerda robar Tres Picos. No es imprescindible, pero te puede resultar bastante útil. Recuerda curar cuando tu grupo esté chungo, y deberías salir con vida de esta.

GB COLOR

El Regreso de la Momia

■ PASSWORDS
Aquí tienes las contraseñas para todas las fases de este juego tan aventurero.
- Nivel 1
1PW K47
- Nivel 2
K3J 178
- Nivel 3
XS0 N0C
- Nivel 4
N0N 1F1
- Nivel 5
B4S BL7
- Nivel 6
144 W88





- Nivel 7
NMO SNT
- Nivel 8
T3X ZOH
- Nivel 9
RDV 011
- Nivel 10
64P 51T

Yu-Gi-Oh! Duelo en las Tinieblas

■ PASSWORDS DE PERSONAJE
Después de pasarte el juego, ve al menú de passwords y escribe alguna de estas contraseñas. Sólo puedes tener un personaje cada vez. Tienes que vencer a uno de ellos cinco veces para avanzar al siguiente.
65437205
- El abuelo te da una tarjeta después de cada combate que ganas
06987398
- Marik
43504084
- Nitemare
70592699
- Shadi
07119986
- Yami Bakora
70715281
- Yami Yugi
Además, escribes el password **42382443** para ver los créditos.

■ PASSWORDS... DE NIVEL
Aquí tienes las contraseñas para los primeros niveles:
- Nivel 2
15025844
- Nivel 3
76184692
- Nivel 4
88819587
- Nivel 5
15303296
- Nivel 6
41392891
- Nivel 7
87796900
- Nivel 8
14181608
- Nivel 9
40575313
- Nivel 10
87564352
- Nivel 11
13069066
- Nivel 12
40453765
- Nivel 13
72842870
- Nivel 14
18246479
- Nivel 15
45231177
- Nivel 16
71625222
- Nivel 17
08124921
- Nivel 18
44519536
- Nivel 19
07902349
- Nivel 20
70903534
- Nivel 21
33396948
- Nivel 22
70781052
- Nivel 23
06285791
- Nivel 24
32274490
- Nivel 25
69669405
- Nivel 26
05053103
- Nivel 27
32452818
- Nivel 28
68846917
- Nivel 29
04931562
- Nivel 30
31339260
- Nivel 31

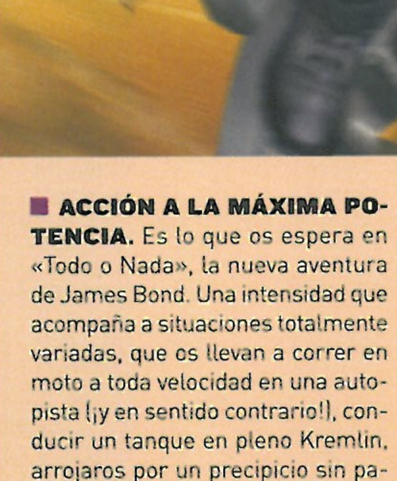


67724379
- Nivel 32
94119974
- Nivel 33
30113682
- Nivel 34
66602787
- Nivel 35
46986414
- Nivel 36
29491031
- Nivel 37
66889139
- Nivel 38
06368038
- Nivel 39
28279543
- Nivel 40
55763552

■ DARKNITE
Para tenerlo, vence 5 veces a cada duelista en el Antiguo Egipto.

007: TODO O NADA

James Bond, el mejor espía al servicio de su Majestad, no ha alcanzado su fama sólo por sus dotes para ligar. En esta aventura nos demuestra que sabe disparar, pelear y conducir todo tipo de vehículos. ¡Acompañadle y veréis!



CONSEJOS PREVIOS

1 **Combinad vuestros recursos.** A veces, en medio de un asalto enemigo, es buena idea disparar a aquellos que estén a media o larga distancia, y librarse de los enemigos más cercanos luchando cuerpo a cuerpo.

2 **El Sentido Bond es más útil de lo que parece.** Recurrid a él en medio de una batalla difícil para encontrar blancos explosivos. O en caso de quedar atascados, para hallar un punto de interés.

3 **El sigilo es un método siempre opcional.** Aunque os puede dar acceso a varios Momentos Bond, eliminar a los enemigos en silencio puede no ser ventajoso. Si vais bien armados de munición y coraje, acabad con los enemigos cara a cara.

4 **Pensad como Bond.** Quiere decir que, ante una situación de riesgo, no optéis por la vía fácil, sino que busquéis un camino más espectacular o ingenioso para conseguir un Momento Bond.

5 **Buscad blindaje a menudo.** Pero si no lo necesitáis urgentemente, recordad su localización y volved por él cuando estéis "tocados".

6 **Prestad gran atención al conducir** para no perder de vista atajos, cualquier camino alternativo, rampas, objetivos o blancos que den lugar a nuevos Momentos Bond.

ACCIÓN A LA MÁXIMA POTENCIA. Es lo que os espera en «Todo o Nada», la nueva aventura de James Bond. Una intensidad que acompaña a situaciones totalmente variadas, que os llevan a correr en moto a toda velocidad en una autopista (¡y en sentido contrario!), conducir un tanque en pleno Kremlin, arrojaros por un precipicio sin paracaídas, derrotar a todo un ejército en un silo nuclear soviético...

Estas situaciones se superan de dos modos: a pie o manejando vehículos. Cuando Bond actúa "a patita", cuenta con un buen montón de recursos. Para empezar es un excelente luchador cuerpo a cuerpo, capaz de enlazar "combos", realizar llaves, esquivar golpes y hasta de atacar a enemigos en distintas posiciones. Su arsenal tampoco es desdeñable, y puede disparar todo tipo de armas cubriéndose tras las esquinas, agachado o en movimiento. Por otro lado, el manejo de los vehículos (igualmente armados hasta los dientes) es sencillo, si bien la increíble velocidad que alcanzan os exigirá prestar atención.

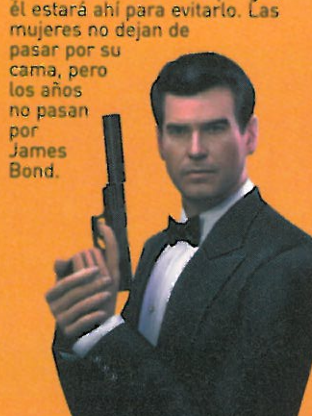
El espectacular Estilo Bond

Tal vez el arma más eficaz de Bond sea él mismo, es decir, su capacidad para resolver situaciones complicadas de forma ingeniosa. Es lo que se conoce como Sentido Bond, y que se activa al pulsar la cruceta: la pantalla se vuelve azul, la acción se ralentiza, y una serie de dianas aparecen frente a vosotros. Esos blancos no se refieren sólo a enemigos, sino que también señalan objetos que pueden hacer explosión (y así dañar a los "malos") o puntos donde usar el garfio, sin olvidar objetivos destacados. Son pistas que, en combinación con vuestro ingenio, dan lugar a Momentos Bond. Por ejemplo, obtendréis un Momento si, en lugar de matar uno por uno a los enemigos, liquidáis a todos provocando una explosión. La cantidad de Momentos Bond que consigáis, junto a vuestra destreza en cada nivel, darán lugar a categorías como Bronce, Plata, Oro y Platino, cada una recompensada con diversos premios. ¡Así que debéis emplearos a fondo, agentes!

LOS PERSONAJES

Quién es quién en «Todo o Nada»

JAMES BOND
Socarrón, arrogante, cínico... No es un modelo de conducta, pero si el mundo corre peligro, él estará ahí para evitarlo. Las mujeres no dejan de pasar por su cama, pero los años no pasan por James Bond.



TIBURÓN
Un viejo conocido de James Bond, y un temible rival. Ser tenaz es lo suyo, ya que Jimmie tendrá que vérselas varias veces con él. Su torpeza es su punto flaco.

DIAVOLO
Su rostro os puede recordar al Duende Verde, pero en realidad se trata de un megalómano sin escrúpulos. Planea dominar el mundo con sus nanomáquinas, ¡y debéis impedirlo!



MYA
Agente secreta, cantante, experta en explosivos... sin duda una chica muy completa. Pero incluso ella necesita ser rescatada por Bond en el juego.



KATIA
Esta doctora puede ser una belleza, pero no es trigo limpio. Su doble juego la pondrá contra Bond... y eso es una mala elección.



SERENA
Pese a sus encantos, no está claro qué tipo de ayuda puede prestar Serena, ya que se limita a ser rescatada más de una vez por Mr. Bond.



Q
El sucesor de M al frente de la armería del MI6 no es un gran fan de Bond. Aun así, le presta una ayuda vital gracias a sus inventos.

ACCIÓN CUERPO A CUERPO

Sutileza o rudeza

Si actuáis con sigilo, podéis aproximaros a un enemigo y noquearlo pulsando Puñetazo. En cambio, si peleáis, recordad que podéis enlazar golpes, hacer presas (ambos puñetazos a la vez) y esquivar con Puñetazo y Acción a la vez.





LOS VEHÍCULOS

Tres monturas para Bond

Aunque eventualmente Bond puede conducir vehículos "no oficiales", como tanques o coches de rally, su mejor equipamiento es el que ofrece el MI6 y sus vehículos especiales. ¡Esto sí que es clase!

MOTO Q
Nuestro vehículo favorito es también el más rápido. Cuenta con batería de misiles, una escopeta para las distancias cortas, un lanzallamas y la capacidad de derrapar.



PORSCHE CAYENNE
Este es un vehículo lento pero seguro, el más pesado de la gama Q. Soporta todo tipo de colisiones y cuenta con batería de misiles y ametralladoras.

ASTON MARTIN
Un clásico por su belleza y fiabilidad. El coche favorito de Bond es muy rápido y maniobrable. También dispone de electroimán, ácido, misiles y metralletas.



ARMAS Y DISPOSITIVOS

El mejor equipamiento del MI6

El equipo general de Bond no es especialmente nutrido. Por defecto suele contar con un par de granadas (explosivas, cegadoras o EMP), alguna Araña Q, su garfio, la fiel PPK y una Pistola de Dardos. A medida que avanza el juego logra objetos tan útiles como el Nanotraje (que le hace invisible). El resto de las armas puede "tomarlas prestadas" a sus enemigos derrotados.

DRAGUNOV
Este fusil de francotirador ofrece una gran estabilidad y precisión. Lástima que cuente con poca munición.



DESERT EAGLE
Por lo general las pistolas no son eficaces, pero la Desert puede abatir a cualquier enemigo con solo dos tiros.

SPAS
Aunque es un arma para las distancias cortas, esta escopeta puede causar un daño brutal.

MP5K
Una eficaz variante de la Uzi, capaz de disparar pequeñas ráfagas a gran velocidad y con alta precisión.



SIG 551
Fusil de asalto que también cuenta con mirilla. Gran capacidad de fuego, pero de escasa munición.



ARAÑA Q
Este robot puede manejarse de forma independiente. Puede acceder a rincones ocultos, y al explotar causa gran daño.



WALTHER
La clásica PPK con silenciador es una opción excelente para acabar con varios enemigos sin ser descubierto.

GARFIO
Se usa como un arma normal (apuntar y disparar), y permite llegar a zonas altas o descender de las mismas.

Todos los pasos para salvar el mundo al estilo Bond

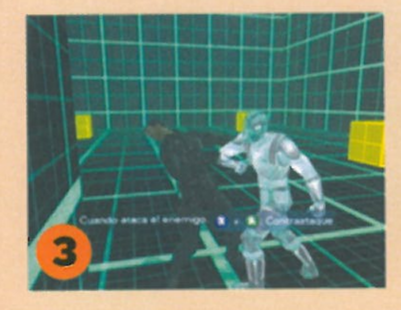
Un nuevo maníaco amenaza el orden mundial. Sólo James Bond, el mejor agente del MI6, puede frustrar sus planes en una aventura en la que va a arriesgar todo... o nada.



1 **EL ASALTO DEL PRÓLOGO** sirve para aprender a apuntar y disparar. ¡Y hay muchos enemigos con los que practicar!



2 **PARA ABATIR A ESTE CAZA** os bastan tres impactos de misil. Procurad evitar sus disparos: necesitáis reservar energía.


3


4


5



6

Zona Cero

MOMENTOS BOND:
- Rapel desde el balcón
- Enemigos que hacen rapel

Acabad con unos cuantos enemigos **desde detrás de la columna (1)** y, tras la explosión, dirigíos al centro del patio. Disparad sin cesar hasta que alcancéis el maletín del dispositivo nuclear, justo en el centro. Cogedlo pulsando Acción y entrad por la puerta que hay justo enfrente. Abríos paso escaleras arriba y, tras armaros con el lanzacohetes AT-420, **derribad el Jet (2)** para que abra un agujero en el muro al explotar. Tras él, abatid a las torretas y a todos los enemigos antes de bajar. Arrojaos desde la terraza en rapel. Una vez abajo, en el balcón de enfrente aparecen una serie de soldados: usad de nuevo vuestro AT-420 contra ellos mientras hacen rapel y conseguiréis un segundo Momento Bond. Acabad con las torretas y enemigos restantes, y escapad después por el agujero.

Entrenamiento

Lo primero es darle "cera" a un soldado **con una buena combinación de puñetazos (3).** Aprended también a bloquear y el modo de hacer presas. Las clases de rapel también son sencillas. A continuación, familiarizaos con el modo en que Bond se puede agachar, y también con su "Sentido Bond". Bajad en rapel al siguiente nivel, para así practicar de nuevo los movimientos de disparo a cubierto. La siguiente zona os permite practicar con el rifle de francotirador, mientras que el nivel que sigue os presenta un peculiar artefacto: la Araña Q, que debéis trasladar hasta la marca roja para que haga explosión.

Largo Descenso

MOMENTOS BOND:
- Conseguid el rifle Dragunov
- Usad el vapor contra los soldados
- Usad la mesa como parapeto
- Noquead a los soldados con vapor
- Derribad el techo

Tras el espectacular inicio, **descended entre las llamas (4)**. Dirigíos a la izquierda y usad el Sentido Bond para localizar un punto de rapel en la pared contigua. Subid, coged el Dragunov y activad el primer Momento Bond. De nuevo abajo, acabad con el guardia bajo el arco y corred hasta el panel de control: al encenderlo, **unos chorros de vapor (5)** atontarán al resto de los enemigos: es el segundo Momento Bond. Disparadles cuanto antes y buscad un conducto de vapor: pulsad Acción y Bond arrojará un explosivo.

Es hora de hacer rapel de nuevo: bajad evitando las explosiones y abriendo fuego sobre cualquier enemigo que aparezca en el camino. En el segundo saliente, entrad en el edificio. Corred hacia la derecha y pulsad Acción junto a una mesa: **Bond la usará como protección (6)** ante los enemigos que irrumpen por la ventana. Descended hasta la zona final. Las llamas os impiden seguir bajando: entrad en la sala semi derruida y continuad por la derecha. En la pared de enfrente hay un interruptor que activa vapor





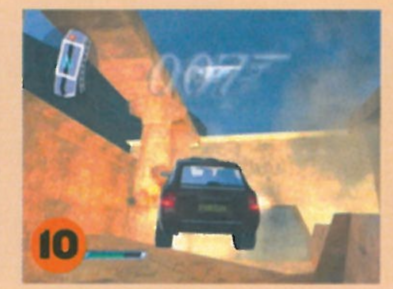
7 SI DISPARÁIS AL TECHO podéis hacer que se derrumbe y dañe al grupo de enemigos que trata de impedir vuestra huida.



8 LA MOTO ES OTRA OPCIÓN para alcanzar al tren. Es más rápida, pero esa velocidad puede hacer que paséis rampas por alto.



9



10



11



12



13



14

15

para atontar a los enemigos. Buscad a la derecha **el botón que apaga las llamas (7)**. Volved atrás y activad el Sentido Bond para poder ver unos puntos de disparo. Si abrís fuego sobre ellos, derribaréis el techo sobre los enemigos. ¡Vía libre!

Persecución

MOMENTOS BOND:
- Derribad al helicóptero
- Saltad sobre los pilares
- Usad la rampa

Son dos las opciones que tenéis en este nivel: a la izquierda, usar el Porsche Cayenne. **A la derecha, vuestra motocicleta (8)**. ¡Decidíos pronto! El primer Momento Bond tiene lugar tras cruzar un amplio túnel: seguid por la ruta de la izquierda y, tan pronto veáis un helicóptero, **disparad sobre él vuestros misiles (9)**. Ya en la zona desértica, usad la rampa de la izquierda para saltar **sobre los pilares derribados (10)**. Por último, no perdáis de vista la rampa de la derecha, que da pie a otro momento Bond y os pone en la ruta del tren. **Acelerad para alcanzarlo (11).**

Una vieja amistad

MOMENTOS BOND:
- Usad el sigilo en tres vagones

Es fácil conseguir el primer Momento Bond: "sólo" tenéis que deshaceros de los tres guardias **de forma discreta (12).** Utilizad la llave inglesa o la P99 silenciada, empezando por el guardia de la derecha. **Destruid a continuación seis terminales de lanzamiento (13)** (usad el Sentido Bond para hallarlas). **Ya en el siguiente vagón (14),** agachaos y acabad de un golpe con el guardia de la derecha, y a continuación con el de la parte central: habéis conseguido un Momento Bond.

El próximo vagón está lleno de cajones, tras los que habéis de esconderos para seguir la ruta de los enemigos. Usad de nuevo el sigilo para liquidar a ambos guardias, obteniendo así el tercer Momento Bond. Un nuevo vagón os espera, éste con tres guardias. Acabad con sigilo con el de la izquierda, rodead la estructura central y eliminad al del otro extremo, dejando para el final al guardia del terminal. Otro vagón: **equipaos con la Visión Térmica (15)** y disparad a cuanto soldado veáis. Un viejo conocido os espera en el siguiente convoy: Tiburón.



COMBATE ESPECIAL

El regreso de Tiburón



TIBURÓN es tan enorme como fuerte, pero resulta fácil de vencer. Por alguna extraña razón Bond no puede usar armas contra este "mastuerzo", así que sólo disponéis de vuestros puños. La táctica más adecuada es la siguiente: evitad que os alcance con sus golpes o al arrojaros columnas, y a continuación lo más adecuado es usar el viejo "uno-dos" de puñetazos y empujarle así hacia la corriente eléctrica. Tres impactos bastan para derribar a este gigantón.



16 LA BASE DEL GENERAL tiene tres puntos débiles: los generadores de escudos situados en cada extremo.



17 PARA ESCAPAR CON SERENA tenéis que alcanzar el acantilado que os indica el mapa. Tratad de evitar a los perseguidores.









Tormenta de Arena

MOMENTOS BOND:
- Destruid los botes
- Bombardead el puente de madera
- Esquivad las llamas

Como Bond es un chico apañadete, no tardaréis en haceros con el control del helicóptero. No escatiméis en misiles o bombas, sobre todo contra los tres botes o el puente de madera. A continuación, si esquiváis las llamas de las paredes, obtendréis el tercer Momento Bond. Tras cruzar las ruinas llegaréis a la base del general. **Abrid fuego sobre cada uno de los tres generadores (16)** para así desactivar el escudo que protege al general, y dadle su merecido.

Serena St. Germaine

MOMENTOS BOND:
- Destruid la fábrica
- Usad el camino oculto

Vuestro primer objetivo es sencillo: perseguid al jeep y lanzadle una buena ración de misiles para dejarlo fuera de juego. Después seguid el mapa hacia el punto azul, para llegar al escondite de 003. Tras la secuencia, tenéis cuatro minutos para llegar al Hotel. Rodead los tanques si no queréis acabar carbonizados, y usad el camuflaje óptico del Porsche cada vez que os aproximéis a un puesto de vigilancia en el pueblo. Continuad hacia el punto azul y llegaréis a la fábrica de fuegos artificiales, que ofrece una distracción estupenda: dirigíos hacia el círculo azul. Pulsad Acción para activar el coche RC, subid las escaleras de la fábrica con él, usad el láser para acceder al conducto de ventilación y destruid las cajas de explosivos señaladas. ¡Menudo Momento Bond! Una vez hayáis despejado el camino, seguid ahora hacia el oeste, y no tardaréis en llegar al hotel de Serena.

Una vez Serena os acompañe, seguid sus indicaciones y **abríos paso entre los coches enemigos (17).** Seguid hacia el Este y daréis con dos patrullas que os cierran el paso. En lugar de disparar sin más miramientos, lo más aconsejable es tomar la ruta de la izquierda y rodearlos para conseguir un nuevo Momento Bond. Continuad por el camino que sube hasta llegar al sendero que lleva a la fortaleza.

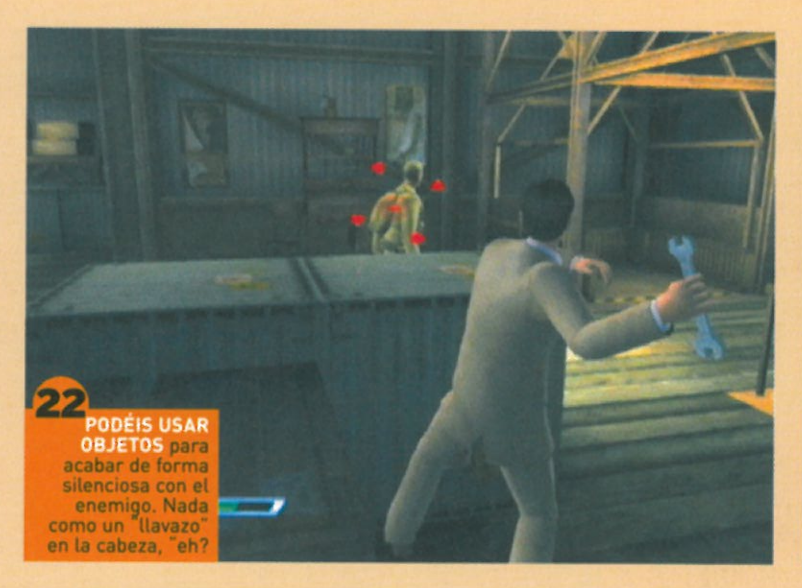
Vértigo

MOMENTOS BOND:
- Deshaceos con sigilo de los cuatro guardias iniciales
- Conseguid el lanzacohetes en la zona subterránea
- Acceded a la Armería
- Destruid el puente disparando a los tanques de gas

Los cuatro guardias del túnel inicial ofrecen un reto, además de un jugoso Momento Bond. Comenzad por entrar agachados por el túnel a oscuras, a la derecha, y noquead al primer guardia. Repetid el proceso con el segundo (siempre de espaldas), y usad la pistola de dardos para acabar con los dos restantes. Usad el garfio para subir al siguiente nivel y olvidaos de sigilo y zarandajas: ¡hora de disparar! Al intentar activar el ascensor recibiréis nuevas órdenes. Subid con el garfio al siguiente nivel. Disparad cuanto antes al **soldado que desciende en rapel (18),** y usad el garfio para subir a la siguiente zona. La siguiente zona consta de vagonetas, raíles y un "plasta" que os lanza cohetes nada más veros. Agachaos y **empujad la vagoneta (19)** para avanzar hasta él y liquidarle. De nuevo, otro soldado se deja caer a la fiesta. Antes de subir, descolgaos por la zona de enfrente, activad la Visión Térmica, acabad con los dos enemigos y coged el lanzacohetes: habéis conseguido otro Momento Bond. Ya podéis subir. Usad la Araña Q para abriros paso a la armería (cruzando la zona de los tablones), obteniendo de este modo otro Momento Bond.

Subid al siguiente nivel. ¿Veis esos soldados que os disparan desde el puente? Usad el Sentido Bond para abrir fuego **sobre los barriles explosivos (20)** que hay bajo la torre del radar, y mataréis dos pájaros de un tiro: los enemigos, ¡y también obtendréis un nuevo Momento Bond! En la sala de la derecha, entrad en la armería (que abristeis usando la Araña Q). Seguid después subiendo al próximo nivel con el Garfio y disponeos a liquidar a tres enemigos. Coged el dispositivo y regresad abajo, **a la habitación con el servidor (21)** (interruptor rojo) que hay junto a la Armería. Ahora apuntad al radar (usad el Sentido Bond) y destruidlo con el lanzacohetes. Volved al ascensor abriéndoos paso entre los enemigos, que os han tendido nuevas emboscadas en las vías.





PODÉIS USAR OBJETOS para acabar de forma silenciosa con el enemigo. Nada como un "llavazo" en la cabeza, "eh?



EN LA TORRE EN RUINAS los enemigos os asedian casi sin descanso. Procurad eliminarlos a todos antes de avanzar.









La Torre

MOMENTOS BOND:

- Acabad sigilosamente con los dos primeros guardias
- Liquidad en silencio a los dos guardias de las ruinas
- Conseguid el fusil Dragunov
- Usad la Araña Q

Estos dos guardias no suponen un gran obstáculo: **usad la llave inglesa (22)** y la Pistola de Dardos para eliminarlos uno a uno. O bien, cuando el soldado de la izquierda se aproxime al de la derecha, usad vuestro Sentido Bond y disparad sobre el barril explosivo para liquidarlos. Salid al exterior. Escondeos tras las ruinas y acabad con los dos guardias usando la Pistola de Dardos. Localizad el punto de rapel que hay justo enfrente: subid y obtendréis un Rifle de Francotirador Dragunov. Los soldados os descubrirán de inmediato, así que es buena idea usar el fusil para despejar la zona antes de bajar. De nuevo en tierra firme, abríos paso por las rampas y **liquidad a todos los enemigos (23)**, especialmente a los que usan lanzacohetes. Seguid las vías y subid usando el Garfio por la empalizada. Si miráis por la zona baja de las escaleras, veréis un pasadizo perfecto para una Araña Q. Si tomáis el camino de la derecha podréis liquidar a varios enemigos dejando caer la araña sobre ellos para que los liquide.

Bajad ahora las escaleras y usad los muros para disparar a los soldados que os esperan. Usad el Dragunov contra el soldado que dispara cohetes, y abríos camino hasta el montacargas con una vagoneta. **Activadlo (24)** y dejaos caer por el agujero que abre. Utilizad la palanca a la izquierda. Seguid a la vagoneta y disparad a la dinamita.

Muerte de un Agente

MOMENTOS BOND:

- Usad la Araña Q
- Conseguid el lanzacohetes
- Disparad sobre el tanque
- Disparad a los tres explosivos mientras alcanzáis a Serena

Nada más comenzar, usad una Araña Q para, siguiendo el camino de la abertura de la izquierda, llegar **hasta el grupo de soldados (25)** y derribarlos con la explosión. Bajad las escaleras para dar con el Agente 003. ¡Está "pa'l arrastre" el hombre! Como no hay nada que podáis hacer por él, escapad y **disparad a cuanto soldado aparezca (26).** Ya en el túnel y tras las escaleras, avanzad hasta llegar a una pequeña sala con un hueco que conduce a un nutrido grupo de soldados. Acabad con todos y dejaos caer por el hueco que hay a la derecha. Activad la Visión Térmica y seguid por la derecha. Acabad con los soldados y continuad ahora por la izquierda. Usad la caja como protección y avanzad por la derecha, hasta llegar a un pequeño reducto donde os espera un lanzacohetes.

Salid, seguid hacia delante y luego a la derecha. Avanzad a tiro limpio hasta llegar a unas escaleras con varias columnas luminosas a cada lado. Acabad con el comité de bienvenida y subid las escaleras para salir de las catacumbas. Hay una palanca a la derecha que, de ser activada, deja acceder a nuevos enemigos. Antes de activarla, avanzad un poco y, **ocultos tras la vagoneta (27),** disparad sobre el barril de combustible para liquidar al resto de los soldados. Ya podéis activar la palanca y libraros de los enemigos con el lanzacohetes. Seguid las vías y saldréis de la fortaleza.

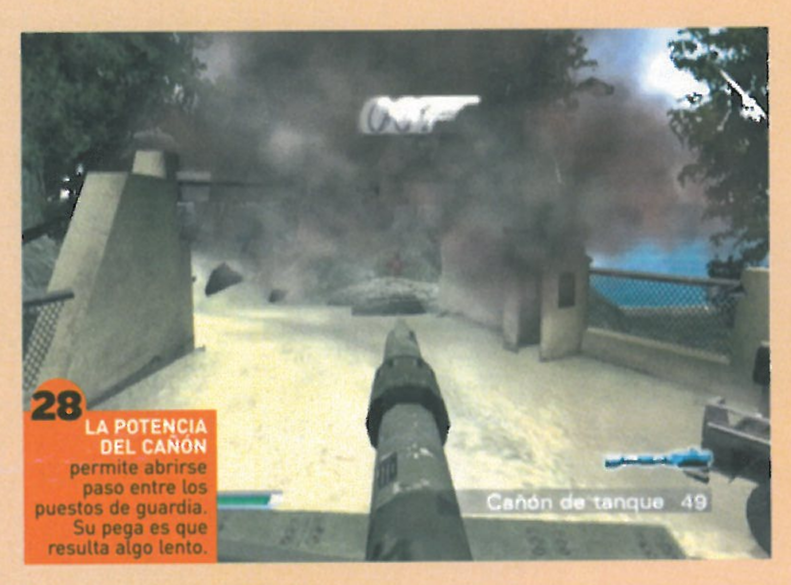


RETO ESPECIAL

Caída libre tras Serena



¿QUÉ TAL SE OS DA ESO DE VOLAR? Tras escapar de la mina, debéis alcanzar a Serena en caída libre, esquivando los obstáculos que os puedan retrasar. Aquí también hay algunos Momentos Bond, tres en concreto, que os exigen usar el Sentido Bond para disparar con rapidez: sobre la caja de dinamita, sobre el tanque de propano blanco, y por último, sobre esos tanques de propano que podréis ver casi al final. Ah, y pillad a Serena. No la dejéis "tirada", jejeje.



28 LA POTENCIA DEL CAÑÓN permite abrirse paso entre los puestos de guardia. Su pega es que resulta algo lento.


29 EN LA PLAZA DEL PUEBLO seréis asaltados por un tanque y un jeep. Pese a su menor potencia, es mejor usar la metralleta.


30


31


32


33

Demostración de Fuerza

MOMENTOS BOND:
- Destruid el jeep
- Haced explotar los barriles rojos
- Haced explotar con misiles la gasolinera
- Coged el atajo con la moto
- Usad la rampa de madera

Vaya poderío, ¡nada menos que un tanque! Podéis usar tanto el cañón como la metralleta, que incluye un útil zoom. Probad la potencia del cañón nada más empezar **sobre las puertas y el jeep (28).** Libraos del helicóptero y seguid por el pueblo. Usad la metralleta contra los soldados, y el zoom de la misma para reventar los barriles explosivos rojos contiguos a un enemigo.

Tras la secuencia, un tanque y un jeep os asedian en la plaza, por lo que se hace vital el uso del cañón contra ellos. Seguid hacia delante, **disparad sobre el siguiente jeep (29)** y contra otro tanque. Avanzad un poco más y no disparéis hasta que la secuencia os muestre unos barriles rojos: ése es vuestro blanco, que da lugar a una bonita explosión. Una vez al volante de la Moto Triumph, id por la derecha y usad los misiles para acabar con la resistencia. Seguid por el sendero de la derecha. Después, usad la rampa de madera a la derecha para evitar el callejón sin salida. Por último, basta con acelerar a tope y llegar hasta el avión de Q.

Caos en Mardi Grass

MOMENTOS BOND:
- Usad un atajo
- Introducid el coche en el camión
- Usad la tubería
- Detened con ácido al matón

Seguid el mapa y no tardaréis en llegar al parque, justo al norte. Tras la llamada telefónica, tenéis que conseguir un camión de transporte. Salid del parque e id por el camino de la derecha, hasta llegar a un callejón al lado de un **esqueleto de neón (30).** Atravesad el edificio para conseguir un atajo y, cómo no, un nuevo Momento Bond. Seguid hasta llegar al parking con los camiones. Aparcad y... esperad, ¿es que os vais a llevar el camión sin más? ¡Nada de eso! Usad el interruptor de la parte trasera para abrir las compuertas y meted el coche dentro del camión. No sólo conseguís un Momento Bond, sino que no dejaréis tirado vuestro cochazo, que os va a resultar muy necesario justo a continuación.

Conducid el camión hasta la fábrica, bajad y colocad el dispositivo de seguimiento en el camión contiguo. Tras la secuencia, sacad vuestro coche del camión y perseguid al matón. Rodeando el primer edificio, introducíos dentro de la gran tubería para protagonizar un espectacular momento. A continuación, no os distraigáis y perseguid la limusina. **Utilizad el Electroimán para detenerle (31),** seguido del Ácido para corroer sus neumáticos. Es, cómo no, un Momento Bond. Finalmente, seguid las indicaciones del mapa para llegar cuanto antes al Kiss Kiss Club, en el este.

El Kiss Kiss Club

MOMENTOS BOND:
- Masaje a la señorita
- Derribad las luces en el escenario
- Abatid al matón del piso superior

Bond será muy elegante, pero parece que no va a poder entrar como un cliente más. Id hacia la derecha y subid arriba usando el Garfio. La señorita tan "fresca" (por la poca ropa que lleva, claro) quiere un masaje: **usad el botón Acción para complacerla (32)** y obtendréis el primer Momento Bond. Salid y continuad por la izquierda. Derribad sigilosamente al guardia que mira extasiado la pintura, activad el Nanotraje y entrad en la sala de vigilancia, a la izquierda. Con el botón Acción podréis abrir el acceso a las escaleras. Bajad hasta llegar a las puertas que llevan al bar.

Tras la secuencia, no os levantéis ni abandonéis la -escasa- protección que os ofrece la barra. En lugar de eso, buscad una palanca a la izquierda de la barra: activadla y tendrá lugar un Momento Bond, con las luces cayendo sobre los enemigos. Acabad con la resistencia que quede, **incluyendo los que disparan desde la planta superior (33).** Usad el ascensor que hay a la derecha para subir, acabad con todos los enemigos (el Nanotraje es una buena alternativa) y entrad en la sala de la izquierda, donde habéis de coger la Tarjeta de Seguridad. Con ella en vuestro poder, volved abajo y usadla para acceder al camerino. Salid por la puerta oculta y, tras liquidar más enemigos, subid sin más las escaleras.





AL ENTRAR AL CEMENTERIO es mejor dejarse de sutilezas. Los enemigos abundan y hay que acabar con todos ellos.

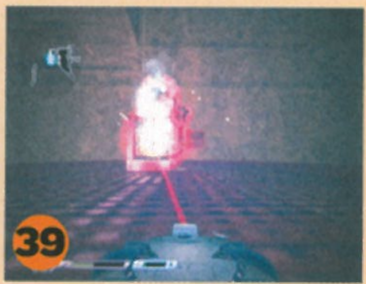


EN EL TEJADO DE LA FÁBRICA podéis encontrar a uno de los dos francotiradores. Poneos a cubierto antes de liquidarle.









Al borde de la muerte

MOMENTOS BOND:
- Usad la Araña Q
- Evitad que se abra la puerta
- Matad al francotirador del campanario sin armas
- Destruid la caja de fusibles
- Provocad explosiones para derrotar a Le Rouge

Pese a lo que pueda parecer, el sigilo no es recomendable en este nivel. Disparad a los enemigos que os esperan tras la esquina, avanzad y protegeos tras la tumba mientras surge un matón a través de una ventana. **Tras acabar con él (34),** coged el Dragunov de la tumba contigua y entrad el pasillo por el que surgió el enemigo. Usad una Araña Q para entrar por el pequeño conducto, conseguir blindaje y activar el primero de los Momentos Bond. Salid y usad el Nanotraje en combinación con el fusil Dragunov para acabar con **el francotirador del tejado de la fábrica (35),** al Norte. Acabad con todos los enemigos del corredor contiguo para evitar que abran la puerta metálica, y usad el Garfio para alcanzar el campanario y acabar a puñetazos con el segundo francotirador. Coged la Llave, dejaos caer y acabad con **los matones que ahora asaltan el campanario (36).**

Volved a la zona donde usasteis la Araña Q. A la izquierda se encuentra la puerta que abre vuestra nueva llave. Tras abrirla, arrojad una granada antes de entrar. Equipaos con la Visión Térmica y abríos paso hasta el balcón superior. Desde allí, usad el Dragunov para destruir la caja de fusibles, en el otro extremo. Tras este nuevo Momento Bond, volved abajo. Os esperan un buen montón de enemigos en el camino al campanario, donde se encuentra **la puerta que habéis abierto (37)** al destruir los fusibles. Es hora de rescatar a Mya, siguiendo la estrategia indicada en el cuadro.

Batalla en el Big Easy

MOMENTOS BOND:
- Usad la cortina de humo
- Destruid la fábrica con el RC
- Llegad rápidamente al apartamento de Mya

La velocidad es ahora muy importante. Sin soltar el acelerador, girad a la derecha y, tras pasar al primer enemigo, activad la pantalla de humo para conseguir el primer Momento Bond. Tras un par de giros más, evitad cualquier colisión hasta que Mya haya desactivado la bomba. Seguid el mapa hasta el refugio, aparcad y, tras cambiar de vehículo, volved a las calles. **Derribad a los coches enemigos (38)** y dirigíos a la fábrica. Una vez allí, usad el coche de Radiocontrol para entrar en ella y alcanzad, siguiendo las rampas, un dispositivo que debéis activar con el láser del mini coche y libraros de los guardias. Seguid por la rampa hasta llegar al **tanque de combustible (39)** y destruidlo. Tras este Momento Bond, abríos paso entre oleadas de coches enemigos para llegar al apartamento de Mya a toda velocidad.

Esplendor Apagado

MOMENTOS BOND:
- Derribad la lámpara
- Usad la Araña Q para acceder a la sala secreta.

La vigilancia es muy fuerte en esta mansión. Debéis comenzar por derribar al primer guardia en cuanto entre en vuestra habitación. ▶▶

COMBATE ESPECIAL

Un crematorio para Bond



LA CANTANTE CORRE SERIO PELIGRO. Debéis pulsar el interruptor central para evitar que acabe en el horno crematorio. En cuanto a Le Rouge, usad las columnas para protegeros de sus flechas explosivas y, para dañarle y también conseguir un nuevo Momento Bond, utilizad el Sentido Bond para disparar sobre las zonas explosivas cuando Le Rouge se encuentre junto a ellas. Después disparadle con la escopeta Spas 12 y así daréis buena cuenta de él.



40 LA VIGILANCIA EN LA MANSIÓN os exige acabar con cada enemigo, uno por uno. Usad la Pistola de Dardos con los primeros.



41 LA SALA DE COMUNICACIÓN es vuestro objetivo final, pero la resistencia es alta. Usad los servidores como protección.


42


43



44


45

Después, coged el Dragunov y **usad la Pistola de Dardos (40)** contra el segundo y tercer guardias. Ahora, activad el Nanotraje y usad el Dragunov contra el francotirador que hay justo arriba. Dirigíos a la sala de la izquierda y usad una Araña Q para entrar en el conducto, conseguir blindaje y derribar a un vigilante. De nuevo como Bond, usad el garfio para subir a la pasarela superior. Acabad con los enemigos de la zona de la izquierda. También podéis usar una Araña en la zona de la derecha para acabar con otro guardia por medio del entramado de vigas de madera.

Seguid por la izquierda y bajad las escaleras. Al llegar a la sala principal, usad vuestro Sentido Bond para romper el soporte de la lámpara de araña y que aplaste a vuestros enemigos. Bajad y fijaos en los pequeños cuartos bajo cada escalera: activad primero el de la derecha, preparaos para el ataque enemigo y, cuando hayáis despejado el lugar, activad el interruptor de la izquierda, donde encontraréis blindaje. Un nuevo asalto os espera, y además debéis alcanzar las puertas que habéis abierto en la pasarela superior. Una vez arriba, abríos camino con granadas y Arañas Q. Ya tras la puerta, fijaos en el cuadro: tras él hay una sala con objetos, a la que podéis acceder por medio de una Araña Q, alcanzando así otro Momento Bond. Subid las escaleras y prestad atención al francotirador que hay arriba a la derecha. Usad el Garfio para alcanzar su posición y continuad hasta llegar a **una sala de ordenadores fuertemente protegida (41)**. Acabad con toda oposición y entrad en la guarida de Yayakov.

La Maquinaria del Mal

MOMENTOS BOND:
- Activad el vapor
- Encontrad el lanzacohetes
- Usad una Araña Q para acceder a la cámara

Para chafarle los planes a Yayakov, primero tenéis que destruir las cámaras de procesamiento. Una sucesión casi interminable de enemigos no está de acuerdo con vuestros propósitos, así que disparad sin cesar. La primera cámara que habéis de visitar está a la izquierda, en la parte baja. Esquivad con una voltereta la corriente y activad el interruptor. De nuevo fuera, dirigíos a la cámara que hay a la izquierda de vuestra posición. Tras activar el interruptor, evitad la corriente eléctrica que os "espera" fuera, y bajad por la rampa que hay a la izquierda.

Preparaos para una serie de ataques enemigos, a los que podéis reducir si, usando el Sentido Bond, disparáis sobre las válvulas de vapor de la zona central (primer Momento Bond). En la parte izquierda podréis ver **dos tuberías de neón rojas: destruidlas (42)** para obtener un siempre eficaz lanzacohetes, junto al segundo Momento Bond. Ahora, subid por la rampa que hay al fondo a la derecha (sí, como los baños), y volved a la zona superior. Quedan dos cámaras: primero la más sencilla, a la izquierda de este extremo. Para la última es necesario utilizar el lanzacohetes para abrir su puerta... si bien podéis conseguir un Momento Bond regresando al piso inferior y abriendo la puerta de la cuarta cámara por medio de una Araña Q. Destruidas todas las cámaras, es hora de acabar con los **núcleos de transformación (43):** usad el Sentido Bond para localizarlos (son las turbinas rojas de la zona central).

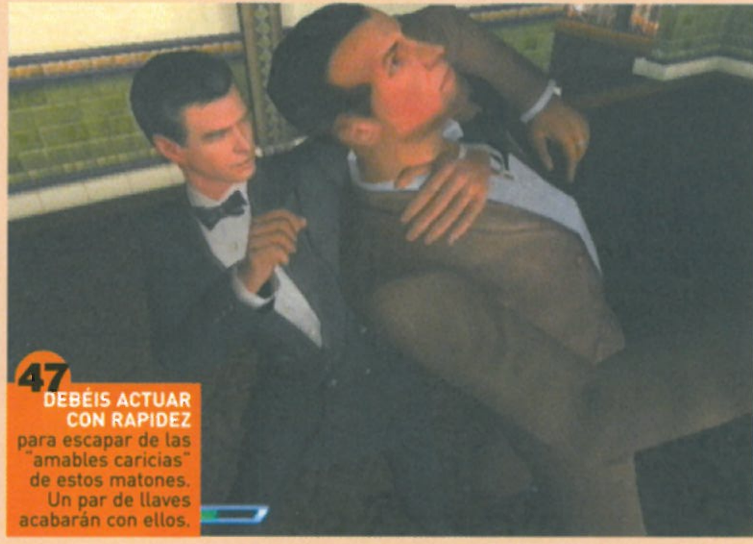
Portchartrain

MOMENTOS BOND:
- Destruid la cabaña del pantano
- Saltad sobre la verja
- Saltad al otro carril
- Derrapad bajo el camión

La moto de Bond es fantástica, pero procurad no "fliparos" con la velocidad y tomaos vuestro tiempo para evitar colisiones. Nada más comenzar, saltad sobre la verja y, poco después, derribad con vuestros misiles **la cabaña del pantano (44).** Ya en la autopista, usad el lanzallamas contra los motoristas. Seguid por la izquierda y, por medio de las rampas, saltad al carril opuesto. Ir en dirección contraria es un suicidio, así que salid por el primer desvío. Usad cohetes contra coches y motoristas (enemigos eh, no los inocentes), y poco después tendrá lugar una escena en la que cae derribado un camión de combustible. Pulsad Acción nada más aparecer el icono en pantalla, y tendrá lugar el que, para nuestro gusto, es **el mejor Momento Bond del juego (45).** Cuando alcancéis el camión de Tiburón, usad el lanzallamas para quemar sus neumáticos antes de que cambie de carril.



46 **LA TARJETA DE SEGURIDAD** está en manos de este vigilante. Disparadle un dardo cuando esté tras una columna.



47 **DEBÉIS ACTUAR CON RAPIDEZ** para escapar de las "amables caricias" de estos matones. Un par de llaves acabarán con ellos.











Un sencillo intercambio

MOMENTOS BOND:

- Desactivad los láseres
- Descubrid el compartimento secreto tras el armario
- Desactivad las cámaras

Para llegar al dormitorio del corredor debéis desactivar antes los láseres de seguridad. Primero, usad la Pistola de Dardos sobre el primer guardia. Continuad hacia la sala de la izquierda, siempre atentos a las cámaras de seguridad (usad el Nanotraje para evitarlas), **derribad al siguiente vigilante (46),** coged su tarjeta de seguridad y activad el interruptor que vigilaba para conseguir un Momento Bond. Si desplazáis el armario de bebidas pulsando Acción, conseguiréis el segundo Momento Bond. Arrojad ahora una granada EMP y volved deprisa al vestíbulo inicial. Subid las escaleras ya desprotegidas, y acabad con dos guardias usando la Pistola de Dardos. Si desactiváis las cuatro cámaras superiores con granadas EMP, obtendréis otro Momento Bond. El dormitorio del corredor se encuentra al final del pasillo. Entrad y coged su uniforme.

Emboscada

MOMENTOS BOND:

- Destruid la caja de fusibles

¡Es hora de actuar! Dadle un par de "cates" **a los dos matones (47),** coged la pistola y escapad. Acabad con todos los enemigos de esta planta, ya sea a tiros o a tortazo limpio. Recurrid al abundante blindaje de la zona. Bajad, pero no vayáis a la salida. Volved arriba y buscad el balcón que deja ver el patio inferior. **Disparad a la caja de fusibles (48).** Regresad abajo y moved el armario para alcanzar la salida.

El paso elevado

MOMENTOS BOND:

- Usad La rampa
- Derrapad en el conducto

El coche de Rally no es un vehículo adecuado, pero al menos os permite llegar hasta la Q-Moto. Usad la rampa para esquivar el puesto de vigilancia. Al llegar al círculo azul se os muestra la entrada a la mina. Entrad y saltad de tejado en tejado hasta llegar a un conducto de piedra. Al final hay un hueco demasiado estrecho para pasar... **salvo si derrapáis bajo él (49).**

El plan de Diavolo

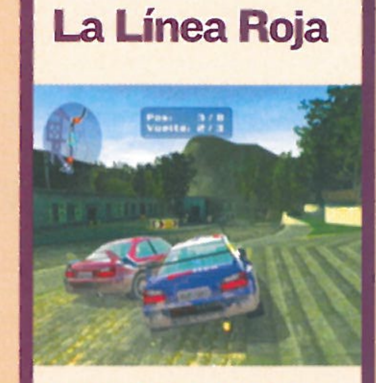
MOMENTOS BOND:

- Derribad a todos los enemigos de la pasarela
- Conseguid el blindaje
- Usad una Araña Q para desactivar los láseres

Sólo un tipo como Bond se las tiene que ver con un taladro gigante, ¡y sin armas! **Usad la granada EMP (50)** para lograr huir. Coged vuestro equipo y escapad. Cuando entre el obrero, disparadle un dardo y coged la Llave del Armario para recuperar un AK-47 y la Araña Q. Corred hacia la derecha para activar el ascensor, que se encuentra a la izquierda. Usad las cajas como protección y subid arriba. Abatid a los hombres de la pasarela, disparando sobre el barril explosivo. Para no ser aplastados en la cinta transportadora, disparad a las válvulas rojas. Ya en las escaleras, prestad atención a los enemigos que descienden en rapel. En cada extremo hay **un panel amarillo (51):** son los dispositivos de ventilación que debéis destruir. Subid con el Garfio. Entrad por las puertas dobles y acabad con todos los guardias hasta llegar a la sala de control. ▶▶

RETO ESPECIAL

La Línea Roja



BOND NO ES CARLOS SAINZ, pero se apaña bastante bien. Aunque el control del coche es estupendo, no os engañéis: vuestros rivales pueden dejaros atrás si os dormís en los laureles. Por tanto, procurad alcanzar la primera posición nada más comenzar el recorrido, y mantenedla hasta el final. Esta carrera consta de tres vueltas y un Momento Bond si tomáis el camino de la derecha, al final del circuito. Ah, y cuidado con los barriles rojos: ¡explotan! También se os premiará que toméis las curvas lo más cerradas que os sea posible.


52 AL ACTIVAR EL PANEL se inicia una cuenta atrás. Debéis abriros paso y volver a las puertas de la escalera.


53 EN LA GALERÍA COMERCIAL que conduce al Kremlin tenéis que usar el cañón de plasma contra los soldados de Diavolo.


54


55


56


57

Antes de activar la autodestrucción en el panel central, usad una Araña Q para pasar bajo los barrotes que ocultan Blindaje. Tras activar el panel **se activa una cuenta atrás de autodestrucción (52)**. debéis huir, no sin antes acabar con los enemigos y usar una Araña para que pase bajo los láseres y, explotando junto al panel de la derecha, los desactive. Entrad y coged el lanzacohetes. Escapad y huid por las puertas dobles que hay junto a las escaleras, para después utilizar el ascensor y huir finalmente.

La guerra del platino

MOMENTOS BOND:

- Derribad el arco de piedra
- Destruid el camión
- Derribad la estatua de Diavolo

Abríos paso a cañonazos en el muro. Girad a la derecha y equipaos con las nanomáquinas para derribar el arco de piedra, y al infeliz tanque que hay bajo él. Tras este Momento Bond, usad el cañón de plasma para destruir el camión. **Abríos camino por la galería comercial (53)**, derribando a los enemigos de las pasarelas. Ya en el exterior, destruid los tanques y entrad en el Kremlin por las puertas traseras. Seguid de frente para destruir los pilares maestros con las nanomáquinas, y repetid ese procedimiento para acabar con la bomba que hay a la derecha, en el siguiente corredor. Volved al exterior e ignorad los tanques: tenéis que usar las nanomáquinas contra el soporte de la grúa que lleva la **estatua de Diavolo (54)**. El tamaño de su ego sirve para aplastar los tanques.

Descenso peligroso

MOMENTOS BOND:

- Matad al guardia con una Araña Q
- Detened los láseres
- Matad a tres guardias usando una Araña Q

Antes de descender en rapel, echad un vistazo a las cajas de la derecha: os espera un útil lanzacohetes. Ahora, descended con cuidado entre los láseres: bastan un par de "toques" para caer muertos. Aunque también podéis hacerlo al estilo Bond: más allá de donde se encuentra el lanzacohetes podéis introducir una Araña Q, que llega (tras destruir la caja que cierra su paso, bien disparando o con una araña previa), a un panel de control que detiene los láseres al explotar.

Si usáis otra Araña Q en el hueco contiguo a las escaleras iniciales, podréis conseguir otro Momento matando al guardia. Ya podéis descender con menos peligro. **No gastéis mucha munición con las torretas (55)**, limitaos a esquivarlas rápidamente. Una vez en el suelo, activad el panel de control que hay en el garaje, y acabad con los enemigos. Precaución, pues varios cuentan con armamento pesado. Usad el Sentido Bond para disparar a la hélice del suelo, y mandad una Araña Q hasta allí. Al final del pasillo os esperan tres enemigos que caerán ante el explosivo poder de la Araña. Activad el segundo panel del ascensor para descender.

Ante la emboscada, lo mejor es disparar a los frenos del ascensor, en cada esquina de la plataforma. Tras la explosión os vuelve a visitar el bueno de Tiburón, esta vez equipado con un lanzallamas. **Rodad y saltad para esquivar su fuego (56)**, y disparad al tanque de combustible de su espalda. Cuando esté a punto de caer, corred hacia la cabina del avión para poneros a salvo.

El Subterráneo Rojo

MOMENTOS BOND:

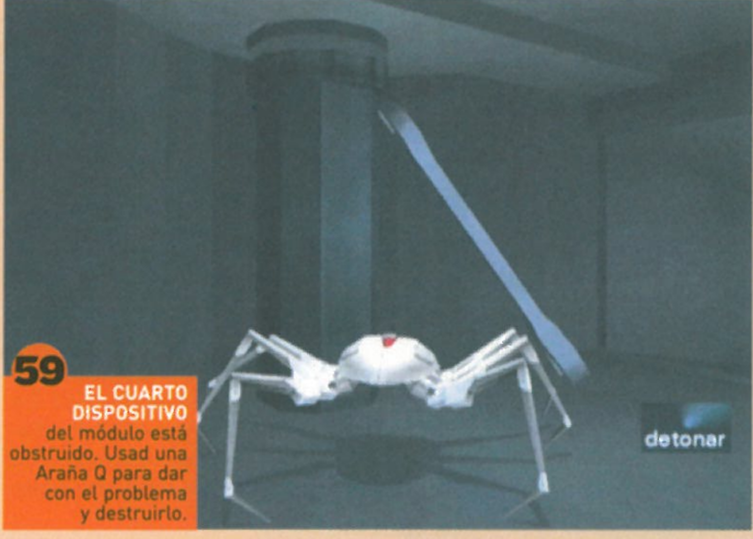
- Conseguid el Dragunov
- Abrid fuego sobre la pasarela
- Tomad control de un tanque
- Usad el Spray de Platino

Debéis subir usando el Garfio, y entraréis en un búnker gigantesco. Lo primero es ese "pringaillo" de la pasarela. **Derribad al máximo de soldados (57)** desde esa posición, y usad la plataforma móvil de la pasarela para llegar al fusil Dragunov. El tanque que hay justo debajo puede ser "hackeado" con la Pistola de Red. Usad su cañón para derribar al "pesao" del lanzacohetes, al fondo del búnker, y a cuantos enemigos podáis llevaros por delante.

Hora de bajar. Usad los tanques que podáis "hackear" para abriros paso, y el resto debéis liquidaros a tiro limpio. Bajad por la rampa que hay al fondo a la izquierda, destruid la barricada explosiva y prestad mucha atención, pues algunos enemigos van equipados con Nanotrajes: no os vendrá mal la Visión Térmica. Usad el ascensor y entrad en la cabina de control. Hay un botón que activa el Spray de Platino: es-



58 **ACTUAD CON MUCHA RAPIDEZ** al acabar con estos dos soldados, ya que os espera otro contingente que no tarda en abrir fuego.



59 **EL CUARTO DISPOSITIVO** del módulo está obstruido. Usad una Araña Q para dar con el problema y destruirlo.



60

61

62



63

perad a que se aproxime un enemigo y activadlo para que el incauto se churrusque. Activad la palanca que hace descender el puente, matad a los dos soldados y escapad.

La Última Carta

MOMENTOS BOND:

- Destruid la torreta

La fiesta comienza con **dos matones bastante "afectuosos" (58).** Acabad con ellos y abrid fuego inmediatamente contra el resto de los enemigos. Tras la escena, es hora de recurrir de nuevo a la Pistola de Red. Rodead uno de los cañones usad la Pistola sobre su parte trasera: sólo así podréis "hachearla". Usad este cañón para derribar a su gemelo, y también para destruir el fortín de Diavolo. Prestad atención a la secuencia y buscad cada uno de los cuatro dispositivos del módulo. Dos de ellos están en la misma plataforma en que os hayáis, mientras que los dos restantes están a ambos extremos de la alfombra roja. El último de ellos no funciona: debéis usar una Araña Q para que entre por el conducto y llegue **hasta la obstrucción (59).** Tras hacerla explotar, es hora de huir por la entrada principal... justo en el otro extremo. No os precipitéis y acabad con todos enemigos antes de huir. ¡Venga, que Diavolo espera en su jet!

Todo o Nada

MOMENTOS BOND:

- Abrid acceso a la sala de armas

- Acceded a la sala de armas

Los enemigos parecen interminables en este nivel. Acabad con la primera oleada, incluyendo el "rezagado" tras las cajas de la izquierda. Usad una Araña Q y seguid el sendero para abrir paso con una detonación. En la siguiente sala, liquidad a todos los enemigos, incluyendo el que os dispara a través de la ventanilla. **En la parte superior (60)** podéis encontrar blindaje y un Dragunov, con el que derribar al soldado con lanzacohetes que veis por la ventanilla, junto a otros dos esbirros. Entrad en la sala que abrió la Araña y coged cuanto necesitéis. Continuad y abatid a los dos soldados siguientes, además del francotirador que hay sobre las cajas. Tras la siguiente esquina, actuad con rapidez y **disparad sobre el barril explosivo (61).** Nada más entrar en la siguiente sala, derribad al soldado con lanzacohetes. El Nanotraje es indispensable. Al pasar al otro extremo, un soldado surge desde un contenedor superior. Tened cuidado no sólo con él, sino también con los francotiradores, el tipo con lanzacohetes, **los asaltantes con escopeta (62)** y los enemigos con Nanotrajes. ¡Buf, no bajéis la guardia! Ya junto al edificio, corred mientras se levantan las verjas. Acabad con el resto de los enemigos. Aún queda otro tipejo con camuflaje óptico. Por último, usad un par de Arañas Q para despejar la zona y llegar a las puertas rojas.

Parece que Diavolo no dijo su última palabra... Esquivad sus misiles y poneos en posición: a la derecha de su torreta y pegados a la entrada a otra torreta. **Bastan un par de disparos (63)** para derribar a Diavolo, pero aun así tiene tiempo de activar el misil. Las llamas son peligrosas, pero por suerte estáis al lado de la torreta. Disparad sobre el misil y destruidlo antes de que despegue. Aunque vuestra misión no acaba aquí, sino que sigue en privado con Serena... pero eso es ya un trabajo para el propio James Bond. ¡Enhorabuena, agentes! HC

COMBATE ESPECIAL

Un "diávolo" volador

DIAVOLO NO ESTÁ DISPUESTO A RENDIRSE: ahí tenéis al muchacho, atacando con todo un jet ¡y en un ascensor! El objetivo principal es esquivar sus misiles con volteretas, y utilizad las cajas cuando use las metralletas. Tenéis munición suficiente como para lanzarle varios misiles, procurando que pasen entre las vigas del ascensor. Acabad con sus misiles izquierdo, y derecho y con su nanobomba, y este megalómano pasará por fin a la historia... ¿o no?

TELÉFONO ROJO

Yen te responde



Estoy harto de que me pidan autógrafos por la calle. A partir de ahora pienso ir "de incógnito", con un disfraz discretito, para que no me reconozca nadie.

Zombis, arañas, y hasta mafiosos

@ Hola, somos Antonio y Paloma de Madrid. Somos poseedores de una PlayStation 2 y vuestra revista nos encanta. Esperamos que nos contestéis ya que es la segunda vez que escribimos:

¿Se sabe algo sobre una tercera parte de la saga «Medievil»?

No me parece nada probable.

Hace mucho que no se habla sobre «Metal Gear Solid 3», ¿cuál es su fecha de salida?

Pues por eso nosotros hemos decidido hablar este mes en el reportaje que ha visto. ¿La fecha? Pues, que como poco a final de año...si no más.

¿En «Spiderman 2» se podrá recorrer la ciudad libremente?

Pues sí, ya que la habilidad para lanzar telas de araña dará más libertad para moveros por los edificios, y también se podrá recorrer la ciudad a pie, buscando incluso misiones secundarias aparte del argumento principal.



KILLZONE Aún tendremos que esperar hasta septiembre de este año para ver en acción desarrollado por el grupo Guerrilla Games, perteneciente a Sony. Algunos lo han calificado como el «Halo» de PS2... ¿Será para tanto la cosa?

¿Con qué juego creéis que se puede comparar más a «Driver 3», con el juego «The Getaway» o con la serie de los «GTA»?

Las pretensiones realistas del argumento acercarán su estilo más a «The Getaway», aunque parece que tendrá menos misiones a pie que este juego.

¿Creéis que «Killzone» llegará a igualar al juego «Halo»?

Yo diría que en varios aspectos lo superará, sobre todo debido al tiempo –y los adelantos tecnológicos- que lo separan, empezando más que nada por la inclusión del juego online. El gran rival por la hegemonía de los shooters subjetivos seguramente será su secuela, el gran «Halo 2».

Antonio y Paloma (Madrid)

Los deseos de un nintendero

¡Hola Yen! ¿Qué tal? Sigo vuestra revista desde hace más de 3 años, y soy un nintendero bastante veterano (tengo una NES, Super NES, Game Boy, Nintendo64 y GameCube).

¿Hay algún juego de rol nuevo en el horizonte para GameCube?

Varios, aunque sus lanzamientos en España son bastante inciertos: «Harvest Moon» (muy difícil que llegue), «Tales of Symphonia» (éste parece que tiene posibilidades), y «Phantasy Star Online III C.A.R.D. Revolution» (que parece que también saldrá, pero no se sabe cuándo).

¿Y alguno de coches en plan «Gran Turismo 4»?

Poca cosa. La gran esperanza en velocidad puede ser la nueva entrega de «Need for Speed».

¿Por qué se acabó cancelando «Driv3r» para GameCube?

En palabras de un portavoz de Atari, "era extremadamente importante que, cuando saliera a la venta, el juego alcanzara una calidad incomparable en todos los aspectos. Por ello decidimos centrar los esfuerzos en maximizar el potencial de Driv3r en Xbox y PS2, y no lanzar el juego en GC." Saca tus conclusiones...

¿Tendremos los nintenderos algún juego de terror nuevo que no

¿La pregunta del mes?

¿Cuándo llegará la próxima entrega de la saga «Tekken»?

¿Qué tal Yen? Soy un gran aficionado a la saga de lucha «Tekken», al que le gustaría mucho saber cuándo tiene previsto Namco sacar la próxima entrega de este juego. ¿Me puedes explicar qué novedades traerá esta secuela?

De momento Namco no ha hecho ningún anuncio respecto a la futura entrega de la saga, así que todavía habrá que esperar. De todos modos, sí te puedo adelantar que me han llegado rumores que dicen que quizá Namco tenga previsto sacar pronto en versión arcade «Tekken 5». Parece que todo apunta a que el juego saldría a los salones recreativos durante el año fiscal de 2004 (o sea, en cualquier mes entre marzo de 2004 y marzo de 2005), y es de suponer que algunos meses después ya lo tendríamos en PS2... ¿y quién sabe si en más consolas? Nada, habrá que echarle paciencia.

Raúl Moreno (Madrid)

¡HABLA CON YEN!

Escribe tus cartas o e-mails a:

- *Hobby Press, S.A. HOBBY CONSOLAS c/Los Vascos nº 17. 28040 Madrid Indicando en el sobre: Teléfono Rojo*
- *telefonorojo.hobbyconsolas@hobbypress.com*
- *opinion.hobbyconsolas@hobbypress.com*



SABRE WULF Los programadores de Rare volverán a programar para una consola de Nintendo cuando traigan a GBA esta nueva versión del clásico plataformas de los 80, protagonizado por un explorador.

sea «Resident Evil 4», quizá una secuela de «Eternal Darkness»?

De momento no se ha dicho nada sobre esa continuación de la que hablas. Aunque no es de terror, en temática adulta tendrás un título como «Killer 7».

■ ¿Hay posibilidades de que el propio «GT4» se pasee por GC?

Teniendo en cuenta que se trata de un juego de Sony... no.

■ ¿Crees que Rare podría volver a trabajar para Nintendo? Es que se les echa mucho de menos...

Sí... pero no como lo esperas. Ahora mismo tienen un proyecto para Nintendo, pero no en GC, sino en GBA: «Sabre Wulf», la vuelta de uno de los juegos de plataformas más legendarios. En cuanto a las consolas de 128 bits, a día de hoy Rare sólo trabaja para Xbox; de hecho, han anunciado que sacarán a principios de 2005 tres títulos para ella.

■ ¿El próximo «Banjo Kazooie» será para GC o para Xbox?

De salir alguno, sería para Xbox (o para GBA, claro).

Jorge Sacristán (Madrid)

«« SEGÚN ATARI, PARA QUE «DRIV3R» ALCANZARA UNA "CALIDAD INCOMPARABLE", DECIDIERON CENTRARSE EN PS2 Y XBOX, Y DEJAR GC »»

Preguntas a discreción

¡Hola Yen! Tengo 12 años, una PS2 y un montón de revistas vuestras. Me gustaría que me respondieses a estas preguntas que tengo para ti:

■ ¿Qué juego es mejor, «Splinter Cell» o «Mission Impossible»?

Pese al atractivo de estar basado en una peli de éxito, «Splinter» supera a «Mission Impossible» en calidad técnica y en variedad de situaciones.

■ ¿Qué te han parecido los juegos «007 Agente en Fuego Cruzado» y «007 NightFire»? ¿Qué puntuación recibieron?

Muy completos ambos, especialmente el segundo, que a mí me gusto mucho. Los dos se llevaron, curiosamente, sendos 84.

■ ¿Qué shoot'em up subjetivo me recomendarías para PS2? Ya tengo «XIII», «TimeSplitters 2» y los dos «Medal of Honor».

Chico, te falta el «Half-Life».

■ ¿Qué opinión te merece el juego de PS2 «WRC3»?

Ha conseguido mejorar bastante el control de los coches, y gráficamente es muy impresionante, aunque se ha echado de menos que no incluya ya la opción de juego online, que por por fin aparecerá en «WRC4» (sí, ya está en desarrollo).

■ ¿Qué juegos de terror en primera persona van a salir dentro de poco para PlayStation 2?

En el género del terror, pero en tercera persona (no son muy comunes los juegos de miedo con vista subjetiva) te recomiendo que eches un vistazo al preestreno de este mes de «Obscure».

■ He oído rumores que hablaban del desarrollo de sendas segundas partes para «True Crime» y «Dead to Rights». ¿Son ciertos?

Pues sí, parece que Activision está muy contenta con el éxito de «True Crime», y tiene previsto hacer varias secuelas en los próximos años, basando cada una de ellas en una ciudad distinta. Por otro lado, Namco también ha hecho público el próximo «Dead to Rights 2: Hell to Pay», que saldrá en PS2 y Xbox a finales de año, y hasta puedes conseguir un fondo de escritorio en la siguiente dirección de Internet: **www.deadtorights2.com**.

Javier Castro (Lugo)

¿Cómo le va a Miyamoto?

Buenas Yen, me llamo Pablo. Tengo una Master System II, una Mega Drive, una GBC, una PS, una Dreamcast y una GC. Aquí van unas preguntas:

■ ¿Puedes darme informacion sobre «Geist» para GameCube?

Es un shoot'em up subjetivo en el que tienes la posibilidad de poseer a otros personajes para utilizar sus habilidades físicas y mentales, y así avanzar en el juego. Hay que usar muchas armas, técnicas de infiltración, y llegará en otoño a GameCube.

■ ¿Está dirigido por Miyamoto, o no es de Nintendo?

Es de Nintendo, pero no tiene la mano de Miyamoto, sino de n-Space, un grupo de programación norteamericano, concreta-



GEIST El modo multijugador será uno de los atractivos de este nuevo shoot'em up subjetivo, que contará con la curiosidad de poder poseer a los rivales del escenario para así adquirir sus habilidades y poderes.



Esperando a «Advent Children»

David Fernández Fernández (Granada)

Estoy deseando que saquen «FF7 Advent Children» para restregárselo por la cara a los que decían que «FF7» era un mal juego sólo por tener malos gráficos, que cuando salió eran de lo merjorcito. Con el pedazo de argumento que tiene, es la mejor obra de Square, y si no fuera por los gráficos, tendría un 99 bien merecido. Cuando saquen «Advent Children», todo el mundo verá «FF7» con los mejores gráficos de la historia. Entonces sí cambiarán de opinión, y querrán comprar el «FF7» original, pero tendrán que aguantarse porque ya no queda ni uno, sólo pueden conseguirse de segunda mano. De todas formas, yo creo que «FF7 Advent Children» debería llevar el argumento original de «FF7», así sí que fliparían todos los que decían que era un mal juego sólo por sus gráficos. Porque el argumento es genial, la historia es la mejor que he leído en mi vida, el sonido excelente y la diversión lo es también. Vamos, que creo que «FF7» es el rey del rol y uno de los mejores juegos del mundo. Gracias, Square, por dar a conocer al mundo esta fascinante historia, aunque muchos se hayan negado a conocerla sólo por sus gráficos.

COLABORADORES HOBBY CONSOLAS

Yen: Todo esto suponiendo que Square lo saque en España...



Un fan de la velocidad

Jon Ugarte Moso (Guipúzcoa)

Este e-mail está dirigido sobre todo a los amantes de la velocidad. Sólo de la velocidad; no de los coches ni de las motos, sólo a los amantes de la velocidad. Lo que me ha empujado a escribirla ha sido un juego, un juegazo con todas sus letras: «F-Zero GX». Quiero decir a todos a los que le gusta la velocidad, aunque sea un poquito, que se lancen de cabeza a por este juego, aunque sea una vez, porque merece la pena sólo ver moverse a esas naves por los increíbles circuitos envueltos en una música acorde con el estilo de juego.

Y no exagero si digo que es el juego con mejor sensación de velocidad, de riesgo, de vértigo. Y para rematar nos regalan un modo historia e infinidad de extras. También decir que aunque le diérais 88 en gráficos, son comparables a los del «Metroid Prime» en calidad, velocidad, y en funcionalidad.. Además en cada circuito se pueden ver una cantidad de efectos alucinante. Y es un juego que, pese a su simplicidad, cuanto más lo juegas más te gusta. Gracias, Nintendo por crear esta saga, y a Amusement Vision, por hacer posible el sueño de cualquier amante de la velocidad en una consola.

COLABORADORES HOBBY CONSOLAS

Yen: La nota que le dimos en gráficos está acorde con la complejidad de los mismos, ya que, aunque se mueven a una velocidad bestial, la calidad y variedad de las texturas es un más discreta de lo esperado.

ción norteamericano, concretamente situado en Florida.

¿En qué trabaja ahora mismo Shigeru Miyamoto? ¿Y el grupo de programación de «Star Wars Rebel Strike»?

Miyamoto-san no habla mucho de sus proyectos aunque se sabe que está metido en el desarrollo de los nuevos «Mario», «Zelda» y «Pikmin». Por su lado, los chicos de Factor 5 están, supuéstamente, creando un título muy enigmático llamado «Thornado», del que no se sabe más que la imagen que muestran en su página web, **http://www.factor5.com/thornado.shtml**

¿Que tal van las ventas de «Final Fantasy Crystal Chronicles» y «Metal Gear Twin Snakes»?

En Japón funcionaron muy bien, y en España nada más salir «FF Crystal Chronicles» se ha puesto de número 1.

¿Sigue apoyando Square Enix a Nintendo? ¿Algún proyecto?

En GBA seguro, y en GameCube esperarán a ver como funciona «Crystal Chronicles». Yo creo que seguirán colaborando.

Pablo Rico Alonso (e-mail)

Detalles del mundo rolero

@ Hola Yen, soy un chaval de 22 años y tengo unas dudas, espero que me puedas responder:

Hace ya algún tiempo se dijo que el «Final Fantasy IX» iba a ser una especie de precuela de «Final Fantasy VIII». ¿Por qué no salió a la luz al final este proyecto? ¿Saldrá algún día?

Fue un leve rumor que se escuchó por un tiempo, pero ya ves que al final no se convirtió en realidad. Y ya no lo hará, claro.

Dime algún RPG que sea bueno y traducido aparte de los «Final Fantasy» y «Zelda», por favor.

¿En GameCube? Probablemente, tú única opción sea «Phantasy Star Online».

¿Crees que llegará a salir alguna secuela de «Vagrant Story»?

De momento, no. De hecho, los creadores de aquel juego son justo los que ahora están inmersos en crear «Final Fantasy XII».

¿Y del «Legend of Dragoon»?

Tampoco.

¿Qué se sabe de «Fable»? ¿Se podrá jugar online?

En principio parece que no, supongo que la naturaleza tan compleja del juego (en el que cada acción y decisión que toméis cambiará la evolución del personaje, la historia, etc.), haría casi imposible permitir interactuar a miles de personajes al mismo tiempo. ¡Bastante tendrá la consola con gestionar el mundo de un sólo personaje principal!

¿Cuándo sale a la venta aquí el «Kingdom Hearts 2»?

Todavía no lo ha anunciado Square, aunque lo normal sería que llegara a finales de año.

Turokman (e-mail)

Una de continuaciones

¡Hola Yen! Me llamo Javi y tengo unas preguntas sobre mis consolas –PlayStation 2 y GameCube– que nadie parece saber contestarme... ¡excepto tú!

¿Se sabe algo de un nuevo «Tomb Raider»?

> **« LOS PROGRAMADORES DEL NUEVO «TOMB RAIDER» SERÁN CRYSTAL DINAMICS, NO CORE, LO QUE SIGNIFICA QUE VA A HABER CAMBIOS »**

Pues sí, los programadores ya no serán los chicos de Core, ya que Eidos ha decidido prescindir de ellos después de «El Ángel de la Oscuridad», sino Crystal Dinamics, creadores de sagas como «Legacy of Kain». Y ya han anunciado que será un juego con



TOMB RAIDER EL ÁNGEL DE LA OSCURIDAD La última entrega no ha logrado los éxitos requeridos por los dueños de la licencia. Eidos, quienes han decidido apartar a los creadores de Lara, Core, del desarrollo de las próximas entregas.

más acción y menos puzzles, más adulto -puede que incluso para mayores de 18 años-, y con una Lara mucho más sensual.

■ **¿Y de la posibilidad de un ‹Commandos 3› en PS2 o GC?**

No hay nada oficial, pero yo apostaría por una futura conversión a Xbox... y quizá PS2.

■ **¿El estudio Cambridge de Sony tiene entre sus planes el desarrollo de las secuelas de ‹Primal›?**

No vendió como se esperaba, y una secuela parece complicada.

■ **Tengo entendido que la compañía Cryo cerró sus oficinas. ¿Las licencias de sus juegos las va a desarrollar otra empresa, o qué va a pasar ahora con ellas?**

La compañía Dreamcatcher, que sacaba los juegos de Cryo en EE.UU. y Canadá, fue quien se quedó con las operaciones de Cryo, y ya ha sacado juegos como «Arx Fatalis» para Xbox, un juego de rol que tampoco es para tirar cohetes, por cierto.

Javier Jiménez (Madrid)

Un consolero poco agradecido

@ **Hola Yen, ¿qué tal estás? Me llamo Adrián, tengo 13 años y soy de Elche. Tengo una PlayStation 2, y es la cuarta vez que te escribo, sigo siempre vuestra revista y por vuestra culpa me quedo un poco pelao de dinero (pero eso no me importa). A ver si me contestas a algunas dudas.**

■ **¿Por qué no habéis regalado póster el mes pasado?**

¡Anda, ésta sí que es buena! En vez de agradecer la pedazo de guía del «Final» que os dimos...

■ **¿Se van a unir Nintendo y Microsoft para hacer la competencia directa a Sony?**



ARX FATALIS Este juego de rol de Xbox combina una ambientación medieval con muchos enemigos de fantasía, y ha sido lanzado por la compañía que ha tomado las riendas de Cryo, Dreamcatcher.



CÁMARA USB Este periférico está teniendo tal éxito, que no sólo Sony tiene previsto lanzar nuevos títulos para él, sino que hasta EA incluirá un modo de juego adicional en su próximo «Harry Potter» para PS2, que se jugará con esta cámara.

No creo, al fin y al cabo, ya se la están haciendo, aunque sea cada una por separado.

■ **Estoy dudando en comprarme ‹El Retorno del Rey› o ‹Prince of Persia›, ¿cuál me recomiendas?**

Si te compraste «Las Dos Torres», te recomiendo «Prince of Persia», así tienes una aventura diferente y muy innovadora.

■ **¿Sabes si van a sacar más juegos de la cámara ‹EyeToy›?**

Con el éxito que está teniendo, seguro que sí; por ahora está previsto «EyeToy: Play 2»; y además, títulos como «Harry Potter y el Prisionero de Azkabán» van a sorprender con modos adicionales que harán uso de ella.

■ **¿Por qué no sacarán ‹Final Fantasy XI› en España?**

Nadie ha confirmado todavía que no lo vayan a sacar, pero en caso de no hacerlo sería debido a los problemas que ocasiona el escaso desarrollo tecnológico de juego en red en España, y el alto precio de la cuota, que no asegura unas buenas ventas.

■ **¿Cuándo saldrá ‹Moto GP 4›?**

No ha habido anuncio oficial, pero es curioso que hace unos días una tienda web americana puso en su portada una opción para reservar «Moto GP 4». ¿Puede ser que se les escapó la información antes de lo debido? Quizá, pero el caso es que ellos ya lo han quitado, y Namco no ha dicho nada al respecto.

Adrián Rodríguez (Elche)

«« UNA WEB AMERICANA PUSO EN SU PORTADA UNA OPCIÓN PARA RESERVAR «MOTO GP 4». QUIZÁ SE LES ESCAPÓ LA INFORMACIÓN »»

Preguntas que "erizan" el pelo

✉ **¡Hola Yen! Me llamo Álvaro, tengo una GC y una GBA, tengo 11 años y soy un fan del erizo azul. Vayamos al grano:**

■ **Aparte del ‹Sonic Heroes› de GC, PS2 y Xbox, ¿saldrá otro juego de Sonic para GameCube?**

Todavía no, pero alguno caerá.

■ **¿Saldrá algún juego nuevo de la mascota azul para GBA?**

Pues, ¿no te había hablado hasta ahora de «Sonic Advance 3»?

■ **¿Cómo será el nuevo título de ‹Zelda› para GameCube?**

Hazme esta misma pregunta de nuevo después del E3, y verás.

■ **¿Hay alguna posibilidad de que salga otro juego con "cel-shading" para GameCube?**

Pues claro, de hecho títulos como «Killer 7» y otros similares los seguirán utilizando.

■ **¿Merece la pena comprar el ‹Sonic Mega Collection›?**

Sí, si tu interés es recordar viejos tiempos, porque si pretendes compararlo con juegos de hoy...

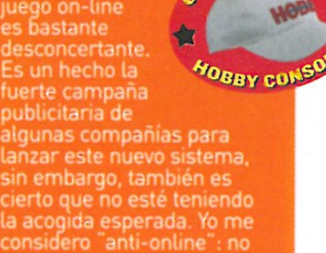
Álvaro Serrano Sierra (Valencia)



vuestra OPINIÓN

Él prefiere jugar a solas

Miguel Vibañu (e-mail)



Como sabéis, la situación del juego on-line es bastante desconcertante. Es un hecho la fuerte campaña publicitaria de algunas compañías para lanzar este nuevo sistema, sin embargo, también es cierto que no esté teniendo la acogida esperada. Yo me considero "anti-online": no me atrae el compartir mis aventuras con personas del resto del mundo, para mi un videojuego es una cosa entre la consola y yo, una complicidad entre jugador y máquina llena de emoción, intensidad y sinsabores. Porque cuando te metes en la piel de un personaje, te olvidas de todo y vives la aventura, y solo estás tú y tu consola, te identificas con el personaje y exprimes el videojuego al máximo. Esa intimidad no se logra con el juego "online", sino a solas en tu casa. Que quede claro que no rechazo jugar en compañía, (¿quién no ha pasado tardes con 4 amigos jugando al «Mario Kart» o al «FIFA»?), lo que ocurre es que se pierde gran parte de esa magia. Quizá cuando tengamos una buena red el juego online se imponga, pero muchos seguiremos viviendo aventuras sólos, en la intimidad de nuestras casas... como haría Snake.

Yen: Pues jugar por Internet también tiene su gracia, ¿eh?

Resolvemos tus dudas y nos hacemos eco de tus opiniones

vuestra OPINIÓN

Quiere más crudeza

Ferrán Adzara (e-mail)

COLABORADORES HOBBY CONSOLAS

Las compañías se preocupan más por los escenarios y los personajes que por los efectos, que son bastante mediocres en general. Por ejemplo, en los «Medal of Honor», al disparar a una pared no salta polvo, sino sólo escombros, y si disparas a un soldado, no sale sangre, sino polvo; y es que el sistema de impactos es bastante simple. También pasa con las explosiones, en las que no se queda la neblina ni el humo. ¡Que ya estamos en la era de los 128 bits, y eso se tiene que notar! ¿Por qué no aparece sangre, ni hay mutilados por las deflagraciones? ¿Por qué los cadáveres desaparecen? Es como las películas de Hollywood, pero en un combate real no escuchas música (yo sólo la pondría en momentos concretos en que estuviera muy justificada). Tampoco hay dramatismo, ni horror, ni crudeza, y como decía Spielberg en "Salvar al Soldado Ryan", "la guerra no tiene ningún glamour". En mi opinión, sólo «Max Payne 2» y «Call of Duty» tienen un nivel de realismo en los efectos adecuado.

Yen: Tampoco hay que ser tan sádico, ¡no vaya a ser que te manches de sangre al jugar!





ALTERED BEAST. Este "remake" del clásico beat'em up de Sega os pondrá en la piel de un militar encerrado en un mundo lleno de criaturas infernal, y para sobrevivir debe hacer uso de su habilidad para transformarse en varias bestias.

De juegos antológicos

@ Hola Yen, soy Jesus, tengo una PS2, una GBA y otras consolas, hace más o menos un año y medio que compro Hobby Consolas cada mes, y esta es la primera vez que te escribo, ya que hay algunas dudas que me gustaría que me resolvieses:

■ Hace tiempo que oigo hablar acerca del juego «Altered Beast» para PS2. El juego me encanta desde los tiempos de Mega Drive, así que me gustaría saber cómo será, de qué tratará y cuándo se pondrá a la venta más o menos.

« «ALTERED BEAST» SE RETRASÓ DEBIDO A "CIERTOS CAMBIOS INTERNOS EN LOS ESTUDIOS DE DESARROLLO", SEGÚN SEGA AMÉRICA »

El desarrollo del juego sigue en marcha, aunque se retrasó debido a "ciertos cambios internos en los estudios de desarrollo", según palabras de un portavoz de Sega América (a saber qué pasaría...). El caso es que será un beat'em up en tres dimensiones, y podrás realizar hasta ocho tipos de transformaciones distintas. La fecha de salida, por el momento, es bastante incierta.

■ Me gustó mucho «Metroid Fusion» para GBA. ¿Qué tal es el «Metroid Zero Mission»?

Igual de bueno o más, con más acción y bastante más largo.

■ ¿Habrá algún remake de «Streets of Rage» o «Golden Axe»?

Ojalá, pero de momento no.

■ ¿Qué diferencias había entre el «Resident Evil» de PlayStation y el de Saturn? ¿Cuál era mejor?

El de Saturn salió un año después, aunque su única novedad eran unos gráficos con algo más de resolución y velocidad y un modo de juego adicional, que era un "battle" en el que había que matar zombis uno tras otro.

■ ¿Cuáles eran los cambios entre el «Resident Evil» y el «Resident Evil Director's Cut» de PS?

Nuevos ángulos de cámara, objetos cambiados de sitio, trajes nuevos, y se recuperaron vídeos FMV que en la primera parte fueron excluidos por su crudeza (anda, que si hubieran visto los juegos de terror actuales...).

■ ¿El «Metal Gear VR. Missions», funciona en PS2? Oí decir que no, pero me gustaría asegurarme ya que quisiera comprarlo.

El problema lo plantea en realidad el segundo disco de «MGS», que al abrir la bandeja de PS2 para meterlo, se resetea el juego y no se puede continuar...

(e-mail anónimo)

Fantasía y horror

@ Buenas Yen, soy un chico de 15 años, cuyas consolas en posesión son una fantástica PS2 y la original GameCube. Soy un fan de esta revista desde hace tiempo, y tengo unas dudas que sólo tú me podrías resolver:

■ Me gustaría saber más sobre el juego «Psi-Ops». ¿Me puedes contar algo sobre él? ¿Saldrá sólo para PS2 o también en GC?

Al principio fue conocido como «ESPionage», pero al final Midway decidió cambiarle el nombre a «Psi-Ops». Su fecha de salida es el próximo verano, y por cierto, saldrá en PS2 y... Xbox.

■ En un número anterior dijisteis que no habría zombis en «Resi-



PSI-OPS: THE MINDGATE CONSPIRACY Los juegos de acción recibirán un soplo de aire fresco con este título, en el que podréis usar diferentes poderes mentales para avanzar y acabar con rivales.



ILLBLEED Este juego de Climax Graphics (creadores también de títulos como «Blue Stinger»), fue uno de los primeros juegos de terror al estilo actual, por detrás de «Resident Evil» y «Silent Hill».

dent Evil 4». ¿Eso lo restará puntos a este genial juego?

Ni mucho menos. Va a ser el mejor «Resident» de la historia.

■ **En el juego de «Harry Potter y el Prisionero de Azkabán», ¿qué personaje será el segundo jugador en el modo multijugador?**

Los tres protagonistas estarán en los minijuegos multijugador.

(Betzenuhya)

Unas cuantas joyas para Xbox

@ Hola Yen, me llamo Ángel Abraham y tengo unas cuantas preguntas que hacerte:

■ **He leído que se está haciendo un «Star Wars: Caballeros de la Antigua República 2». ¿Qué me puedes decir sobre esto?**

Hace tiempo se oyeron rumores, pero no se han confirmado. Dicen que un grupo llamado Obsidian Entertainment (responsable de «MDK 2» y «Baldur's Gate») estaría programando esta secuela en lugar de Bioware, y que el argumento tendría lugar muchos años después del primer «SW: CAR», con un elenco de personajes completamente nuevo. Hasta le han puesto fecha: principios de 2005, pero de momento no se puede asegurar.

■ **Me gustaría saber si el juego «Illbleed» para Dreamcast salió en su día a la venta, o si saldrá renovado para alguna consola de las de nueva generación.**

Sí que salió, allá por finales de 2001, aunque para entonces Dreamcast ya no estaba para muchos trotes... Sin embargo, es curioso que Sega ha lanzado una -bueno, varias- líneas de juegos clásicos renovados, y entre ellas está una llamada "CoolCool" para Xbox, entre cuyas filas de títulos se encuentra una versión, ya en el mercado, de «Illbleed»... que nunca veremos aquí.

■ **¿Cuándo saldrá «Sudeki»?**

Según mis últimas noticias, como mínimo después de verano.

■ **Me he enterado de que «Silent Hill 4» saldrá en Xbox. Pero como «Silent Hill 2» también salió... ¿qué pasa con «Silent Hill 3»?**

Aunque parezca ilógico, lo cierto es que por ahora no hay planes de que que sea versionado.

■ **¿«Resident Evil Outbreak» podrá jugarse con tres amigos más en la misma consola?**

Me temo que no, la única posibilidad de jugar con amigos es mediante la conexión online.

Ángel Abraham (e-mail)

■ **He oído que va a salir «Pro Evolution Soccer 4». ¿Es cierto?**

Por supuesto, lo hará el próximo mes de Octubre, como en los últimos años. Lo que ha salido ahora es una versión llamada «Winning Eleven 7 International» que es un adelanto del «WE 8» que será el «Pro 4» ¿Captado?

■ **He visto en Internet imágenes de «Burnout 3», y gráficamente me ha impresionado. ¿Sabes cuándo tiene previsto su salida?**

En septiembre, según EA.

■ **¿En «Resident Evil 4» no saldrán zombis? ¿Acaso Capcom quiere cargarse el argumento?**

No habrá zombis, pero los personajes humanos y los monstruos se comportarán de forma parecida a la de siempre. El argumento será algo distinto, pero ten por seguro que ni Capcom ni Mikami van a "cargarse" la saga.

■ **Me ha dicho un pajarito que en Japón van a sacar un juego de una peli de anime llamada "Appleseed". La película es impresionante pero, ¿existe ese juego?**

¿Seguro? Yo no he oído nada.

Esteban Rodríguez (e-mail)

«« KONAMI VA A SACAR EN OCTUBRE LA SIGUIENTE ENTREGA DE SU «PRO EVOLUTION SOCCER», COMO EN LOS ÚLTIMOS AÑOS »»

Secretos de un "pajarito"

@ Hey, qué pasa Yen, me llaman Teban, tengo 20 años, una PS2 y una GameCube, a ver si me puedes hacer un "wekecito" para responder a mis preguntas:



WINNING ELEVEN 7 INTERNATIONAL. Konami acaba de lanzar está nueva versión de su saga de fútbol «Pro», que en realidad es casi un calco del «Pro Evolution 3» que ha salido aquí. En octubre llegará la esperada nueva entrega.

¡QUÉ ME DICES!

Estas son las cartas y mails más sorprendentes que he recibido este mes. Os aseguro que todas son ciertas:

@ **¿ES CIERTO QUE VA A SALIR UN JUEGO QUE APROVECHARÁ TODO EL POTENCIAL DE PS2?**
Yen: Pues chico, digo yo que algún día lo harán...

✉ **¿«FF CRYSTAL CHRONICLE» ES COMPATIBLE CON EL «FINAL X-2»?**
Yen: Claro, si quieres te puedes comprar los dos, y no habrá problema.

@ **HE LEIDO POR AHÍ QUE EL PRÓXIMO «ZELDA» SE LLAMARÁ: «ZELDA: THE SLEEP AND RUN».**
Yen: El argumento sería que Link se quedaría dormido y tendría que darse prisa para llegar al trabajo. ¡Qué realismo!

✉ **MI MADRE ME QUIERE OBLIGAR A PONER EL CHIP DE "PIRATEACIÓN" A MI PS2. ¿PUEDE HABER PROBLEMAS?**
Yen: Es posible que, al ir a la tienda, si lo pide con ese nombre, el tendero se parta de la risa.

@ **¡UN AMIGO MÍO OYÓ QUE EN JAPÓN YA HA SALIDO PLAYSTATION 3!**
Yen: Pues qué oído tan agudo, porque no se han enterado ni en Japón.

@ **A VER, DI UN PUÑADO DE JUEGOS COMO «DEVIL MAY CRY».**
Yen: Allá voy: "Un puñado de juegos como «Devil May Cry». ¿Y ahora qué?

@ **¿CUÁNTO PUEDE COSTARME UNA XBOX?**
Yen: Depende de si sabes regatearle lo suficiente al tipo del "mercadillo".



@ **OÍ QUE «LA TRAICIÓN DE ISENGARD» HA SIDO CANCELADO, Y DESDE ENTONCES SIGO LAS NOTICIAS SOBRE SU SALIDA. ¿QUÉ SE SABE?**
Yen: Que está cancelado, y por tanto... no hay noticias sobre su salida.

MUCHO MÁS QUE

ESTRENOS
DVD



The Italian Job

- Género Acción
- Protagonistas Mark Wahlberg, Charlize Theron, Edward Norton...
- Director F. Gary Gray
- Precio 23,95 € (3.985 ptas.)
- También en VHS: 14,95 € (2.487 ptas.)

VALORACIÓN:
PELÍCULA ★★★
EXTRAS ★★★





ARGUMENTO: Una banda de criminales amantes de los coches tiene problemas cuando uno de los componentes les traiciona. Los demás deciden vengarse robándole el dinero, pero parece que el traidor siempre va un paso por delante de ellos...
EXTRAS DVD: Sonido 5.1, Reportajes "Escuela de Conducción", "Los Minis" y más, Cómo se Hizo, Escenas de Acción y Eliminadas, Trailers, etc.



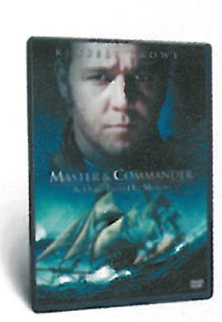
28 Días Después

- Género Terror
- Protagonistas Alex Palmer, Bindu De Stoppani, Jukka Hiltunen...
- Director Danny Boyle
- Precio 21,99 € (3.659 ptas.)
- También en VHS: 14,95 € (2.487 ptas.)

VALORACIÓN:
PELÍCULA ★★★
EXTRAS ★★



ARGUMENTO: En sólo 28 días, un virus devastador asola aparentemente todo el planeta, convirtiendo a los infectados en horribles asesinos descontrolados por un permanente estado de cólera homicida. En estas circunstancias, los escasísimos humanos sanos apenas logran sobrevivir escondidos, mientras buscan solución a la posible extinción de la humanidad.
EXTRAS DVD: Sonido 5.1, Cómo se Hizo, Escenas Inéditas, Vídeo Musical, Galería de Fotos, Trailers de TV y más.



Master and Commander

- Género Aventuras
- Protagonistas Russell Crowe, Paul Bettany, James D'Arcy...
- Director Peter Weir
- Precio 21,99 € (3.659 ptas.)
- También en VHS: 14,95 € (2.487 ptas.)

VALORACIÓN:
PELÍCULA ★★★
EXTRAS ★★★



ARGUMENTO: Jack "El Afortunado" es capitán del Surprise, una de las mayores embarcaciones de la Armada Británica, que un día sufre una humillante derrota. Para recuperar su honor, el capitán se embarcará en una peligrosa persecución del enemigo, en una misión que puede decidir el destino de la guerra entre sus naciones... o destruirle para siempre.
EXTRAS DVD: Sonido 5.1 DTS, Galerías de Fotos, Trailers, Escenas Eliminadas y Multiángulo, Reportajes y otros.



MÚSICA

El Canto del Loco

Este "alocado" grupo de pop rock español, que ya tuvo un gran éxito de ventas con su anterior disco, se está saliendo ahora con este nuevo trabajo, que se titula "Estados de ánimo" y les sirve para demostrar que no sólo saben hacer canciones para las quinceañeras.

- Compañía BMG - Precio 20,95 € (3.486 ptas.)



LIBROS

Bastard Samurai

¿Os gustó la peli "El Último Samurái"? Pues esta novela cuenta la historia contraria, o sea, la de un samurái llamado Jiro que se va a vivir a Occidente, y allí descubre que la vida no es siempre tal y como le enseñó su "sensei".

- Editorial Planeta - Precio 7,50 € (1.248 ptas.)

VIDEOJUEGOS

ESTRENOS

DVD







Dos Policías Rebeldes 2

- Género Acción
- Protagonistas Will Smith, Martin Lawrence, Jordi Mollá...
- Director Michael Bay
- Precio 24,00 € (3.993 ptas.)
- También en VHS: 14,99 € (2.494 ptas.)

VALORACIÓN:
PELÍCULA ★★★★
EXTRAS ★★★★

ARGUMENTO: El español Jordi Mollá hace de malo en la secuela de esta divertida peli, protagonizada por dos polis de Miami. Esta vez tienen 72 horas para confiscar un alijo, pero todo se lía cuando Will Smith empieza a salir con la hermana de Lawrence.
EXTRAS DVD: Sonido 5.1, Escenas Eliminadas, Vídeo Musical, Reportajes sobre Secuencias, Efectos Especiales, Jordi Mollá, Cómo se Hizo, Trailers, etc.



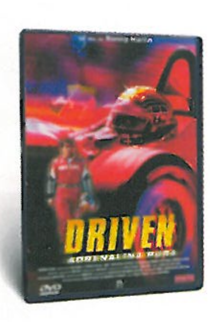


El Monje

- Género Acción
- Protagonistas Chow Yun-Fat, Seann William Scott, Karel Roden...
- Director Paul Hunter
- Precio 18 € (2.995 ptas.)
- También en VHS: 11,99 € (1.995 ptas.)

VALORACIÓN:
PELÍCULA ★★★★
EXTRAS ★★★★

ARGUMENTO: El "Monje" ha usado sus conocimientos de artes marciales desde hace años para proteger un antiguo y poderoso pergamino, capaz de conceder un poder ilimitado. Pero llega la hora de nombrar a un guardián sucesor, y según una profecía éste será un moderno joven estadounidense. Claro está, el chico no se espera la que le viene encima...
EXTRAS DVD: Sonido 5.1 DTS, Cómo se Hizo, Imágenes del Rodaje, Entrevistas, Escenas Eliminadas, Trailers y más.



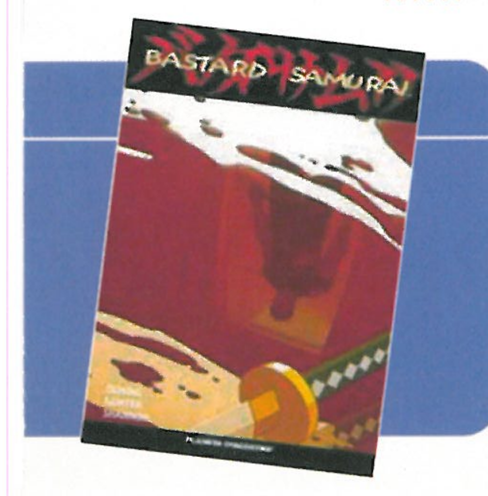


Driven

- Género Acción
- Protagonistas Sylvester Stallone, Burt Reynolds, Cristian de la Fuente...
- Director Renny Harlin
- Precio 19,99 € (3.326 ptas.)
- También en VHS: 11,99 € (1.995 ptas.)

VALORACIÓN:
PELÍCULA ★★★★
EXTRAS ★★★★

ARGUMENTO: El piloto Jimmy Bly está fracasando en las carreras debido a la presión de su ambicioso hermano y los problemas con la novia de su rival. Ante eso, el jefe del equipo llama a Joe Tanto, un antiguo campeón, para que vuelva a los circuitos para ayudarles. Con esta maraña sentimental, la única solución será pisar bien a fondo el acelerador.
EXTRAS DVD: Sonido 5.1, Cómo se Hizo, Escenas Eliminadas y Ampliadas, Efectos, También en DVD y más.



CINE

Scary Movie 3



Vuelve esta saga de terror, que se cachondea de las películas de miedo más famosas. Esta entrega, además, incluye parodias de otras tan conocidas como "Harry Potter" o "El Señor de los Anillos", así que ya podéis prepararos, porque os quieren matar... de risa.

- Productora Buena Vista
- Estreno 2 de abril

IDEAS PARA COLECCIONISTAS

Objetos, cartas, figuras... el bazar para los más jugones

◄ LEE SU NUEVO LIBRO, JUEGA CON SUS FIGURAS

El bueno de Harry Potter está arrasando una vez más en las librerías con "La Orden del Fénix", así que seguro que la fiebre por todos sus productos de merchandising va a estar en auge otra vez... ¡y ya van cinco! Por eso aprovechamos para recomendaros esta figura de Harry jugando al Quidditch, creada por la empresa Mattel, con la que podréis completar vuestra colección del mago.

Lo encontrarás en: Toys'r Us
Precio: 9,99 € (1.662 ptas.)

UN DISFRAZ DE JEFE MAESTRO TAN REAL... COMO INACCESIBLE ►

¿Tenéis 3.500 euros y no sabéis qué hacer con ellos? Pues en ese afortunado caso, entrad en la página de Internet que os indicamos abajo, y flipad con esta réplica a tamaño real de la armadura de «Halo» que ha creado un fan llamado Brian Boling utilizando aluminio y fibra de vidrio en color "Verde espacial". ¡Si hasta tiene unas luces azules en el casco y visera reflectante, como el Jefe Maestro! Eso sí, como es una auténtica obra artesanal, el precio es elevadísimo, aunque sale un pelín más barata si adquirís las piezas sueltas y las pintáis vosotros.

Lo encontrarás en: www.nightmarearmor.com
Precio: 3.500 € (582.351 ptas.)

◄ MI SENTIDO ARÁCNIDO DETECTA UNA NUEVA FIGURA DE ACCIÓN

Dejad por un momento de hacer cálculos para ver cuánto queda para que estrenen la nueva peli de "Spider-Man", y echadle un vistazo a una de las nuevas figuras que han aparecido sobre este personaje, creada por la empresa Toy Biz. El muñeco tiene 30 puntos de articulación, mide unos 15 cm. de alto y está representado saliendo de una cornisa de esas donde siempre se coloca en los cómics, junto a las gárgolas, para divisar Manhattan.

Más información en: www.etoys.com
Precio: 8,99 € (1.496 ptas.)



◄ ¡A VER QUIÉN ES EL LISTO QUE SE METE CONMIGO!

Aunque en un primer vistazo se parezca al robot con el que Ripley luchaba con la reina en "Aliens", y encima tenga un nombre que recuerda a un personaje de "Los Simpsons", este robot "APU" en realidad es uno de los engendros mecánicos más impresionantes de "Matrix Revolutions". Con 40 puntos de articulación, 30 cm. de altura y una cantidad de detalles alucinante, esta figura impresiona por su calidad y fidelidad al film. ¡Comparadlo cuando salga el DVD, ya veréis!

Lo encontrarás en: El Corte Inglés
Precio: 24,99 € (4.158 ptas.)



UN HÉROE CLÁSICO CON GENIO... Y FIGURA ►

Últimamente han llegado noticias de que el legendario Mega Man vuelve a las consolas con varios títulos (incluidas versiones de 128 bits), así que no nos extraña que hayan comenzado una nueva línea de figuras de acción con el personaje en varias versiones. Aquí podéis ver una de las más básicas, de 15 cm. de tamaño, aunque hay otras con más armas y distintas armaduras.

Más información en: www.amazon.com
Precio: 6,99 € (1.163 ptas.)

MANGA PARA OTAKUS

La Bruja Gris

La conocida saga "Record of Lodoss War" vuelve a la vida con una nueva serie, en la que aparecen de nuevo personajes tan carismáticos como Parn y Deedlit. En esta ocasión, el creador Ryo Mizuno os desvelará cómo llegaron a conocerse ambos.

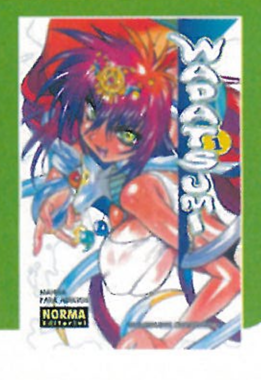
Lo encontrarás en: Norma Editorial
Precio: 9 € (1.497 ptas.)



Wadatsumi

Después de una hecatombe mundial, casi todo el planeta ha quedado bajo el nivel del mar y unos piratas se han hecho con el control de la población. Un joven llamado Wadatsumi, que posee una gran fuerza, se enfrentará a ellos.

Lo encontraras en: Norma Editorial
Precio: 8 € (1.331 ptas.)



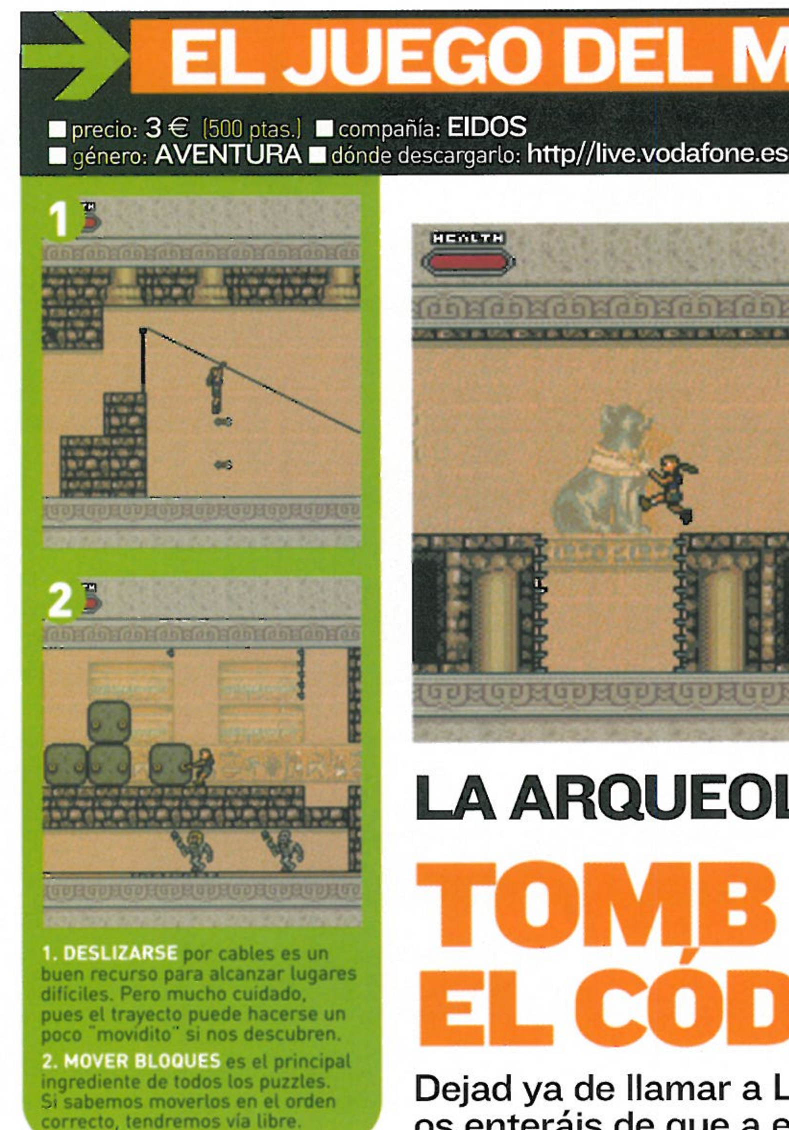
JUEGOS PARA MÓVILES

Los juegos que os traemos este mes seguro que le suenan a todo el mundo. Tenemos a la inigualable Lara Croft, superhéroes famosos a la gresca, batallas en miniatura y "skaters" patinando por teléfono.

EL JUEGO DEL MES

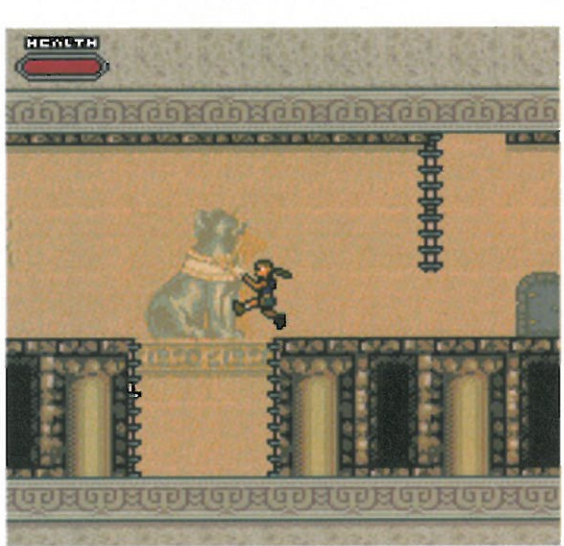
■ precio: 3 € (500 ptas.) ■ compañía: EIDOS
■ género: AVENTURA ■ dónde descargarlo: http//live.vodafone.es

■ MÓVILES COMPATIBLES
PANASONIC X60, NOKIA 3650, 7650, SHARP GX10, GX10i, GX20..



1. DESLIZARSE por cables es un buen recurso para alcanzar lugares difíciles. Pero mucho cuidado, pues el trayecto puede hacerse un poco "movidito" si nos descubren.

2. MOVER BLOQUES es el principal ingrediente de todos los puzzles. Si sabemos moverlos en el orden correcto, tendremos vía libre.





LA ARQUEOLOGÍA ES SU VIDA

TOMB RAIDER: EL CÓDICE DE OSIRIS

Dejad ya de llamar a Lara para pedirle una cita. A ver si os enteráis de que a ella lo que mola son las antigüedades.

■ **ENCANTADOS DE VERLA, SEÑORITA CROFT,** sobre todo si se ofrece a acompañarnos a todos lados "a bordo" de nuestro móvil. Lo que Lara anda buscando esta vez es un legendario códice, que la lleva a investigar un templo de lo más misterioso. Menos mal que se ha traído sus ya míticas pistolas, y que además en su camino encontrará otras "ayuditas", como un par de ametralladoras o cartuchos de dinamita. No en vano, la acción es parte fundamental de esta aventura, sin olvidar los puzzles y una buena dosis de plataformas.

→ **LA AVENTURA SE DESARROLLA EN 15 ZONAS** del templo, lo que convierte a «El Códice de Osiris» en el juego más largo de su género con diferencia. Para triunfar tenemos que combinar todas las acciones de Lara, que van desde saltar o trepar, hasta mover bloques o deslizarse por cables. Ante semejante despliegue de habilidades, los centinelas tienen que sudar la gota gorda para detenernos, aunque en algunas zonas serán ellos los que nos pondrán las cosas realmente difíciles. Pese a lo movido del desarrollo, Lara se sigue viendo tan estupenda, aunque es una pena que no aparezca con un modelo más grande. De ser así, nadie le tosería a este juegazo. HC

NUESTRO VEREDICTO

■ GRÁFICOS	86
■ SONIDO	89
■ DURACIÓN	94
■ DIVERSIÓN	90

Valoración: Está claro que esta aventurera triunfa donde se lo proponga, pues sus habilidades "móviles" son casi tan deslumbrantes como en consola, pese a tener personajes algo pequeños.

PUNTUACIÓN FINAL 90



■ precio: 3 € (500 ptas.) ■ compañía: MFORMA
■ género: ACCIÓN ■ dónde descargarlo: www.movistar.com/emocion/juegos

■ MÓVILES COMPATIBLES
NOKIA 3100, 3510i, 3650, 6100, 6610, 7210, 7250, 7650, N-Gage.



LOS BOTIQUINES nos reponen energía, pero suelen estar muy custodiados.



LOS INGENIEROS pueden eliminar los obstáculos con una carga explosiva.

MOVILIZA TUS TROPAS
CALL OF DUTY

Quién les iba a decir a los aliados que planearon lo de Normandía que con sólo tres soldados habría bastado.

LA GUERRA HA EMPEZADO, y nos toca partir al frente, chicos. Pero antes tenemos que elegir a los 3 soldados que van a cumplir cada una de estas 6 misiones, pues los ingenieros ponen explosivos, los de infantería lanzan granadas... El juego recuerda a clásicos como «Commando», pero cambiar el control de un hombre a otro y ordenar a los demás que nos sigan o se cubran consigue hacer que se multiplique la diversión.

valoración Su desarrollo es bastante simple, pero el poder controlar a cinco clases de soldados y dar algunas órdenes lo hace más divertido.



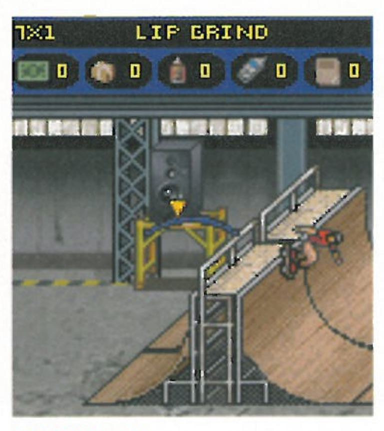


■ precio: 3 € (500 ptas.) ■ compañía: JAMDAT
■ género: DEPORTIVO ■ dónde descargarlo: www.movistar.com/emocion/juegos

■ MÓVILES COMPATIBLES
NOKIA 3100, 3510i, 3650, 6100, 6600, 6610, 7210, 7250, 7650.



LOS ESCENARIOS nos llevan de Nueva York hasta la mismísima Plaza Roja.



ESTA FLECHA debe permanecer en el centro para no perder el equilibrio.

PASIÓN POR EL SKATE
TONY HAWK UNDERGROUND

Lo malo de hacer piruetas con el monopatín es que se nos caiga el móvil y nos quedemos sin poder seguir la partida.

ESTE MUCHACHO Y SU TABLA son ya unos clásicos de los juegos, y ahora usan su habilidad en esto del skate para cumplir diferentes misiones, como pegar carteles o colar a un amigo en un concierto. Y si lo hacemos con estilo sumamos puntos, así que ya podéis luciros saltando o "grindando". Pese a ello, su desarrollo no engancha mucho, pues consiste en recorrer los escenarios cogiendo ítems o golpeando objetos.

valoración Ni cumplir las misiones ni practicar piruetas resulta muy atractivo, aunque al menos sus amplios escenarios nos dan libertad.

74



■ precio: 3 € (500 ptas.) ■ compañía: MFORMA
■ género: LUCHA ■ dónde descargarlo: http//live.vodafone.es

■ MÓVILES COMPATIBLES
NOKIA 3650, 7650, SHARP GX10, GX10i.



MAGNETO es el rival más difícil al que nos enfrentamos. ¡Magnetiza esto!



SALTAR es útil a la hora de atacar, pero también para esquivar algunos golpes.

PELEAS CLASIFICADAS X
X MEN 2

No hay quien entienda a estos mutantes. Son pocos y se dedican atizarse entre ellos. ¡Luego dirán que no son raros!

LA PATRULLA MÁS FAMOSA DEL CÓMIC se enfrenta a cualquiera que impida convivir a humanos y mutantes. Ahora lo hacen en peleas uno contra uno, para las que elegimos a Lobezno, Tormenta o Rondador Nocturno. Contamos con un sólo golpe, que podemos hacer de pie, desde el aire o agachados, más un súper-ataque que ejecutaremos al llenar nuestra "barra de poder". Una lástima que los rivales se limiten sólo a cuatro.

valoración Este juego tiene un gran lastre, que es su escasísima duración, pero los personajes molan y los combates tienen cierta emoción.

76

ENVÍA TUS DUDAS

Si tienes dudas sobre móviles escribe a:

- *Hobby Press, S.A. HOBBY CONSOLAS c/Los Vascos nº 17. 28040 Madrid Indicando en el sobre: Planeta móvil*
- *movil.hobbyconsolas@hobbypress.com*

PREGUNTAS Y RESPUESTAS

La campaña i-mode



¿De qué va eso del i-mode que vimos tanto en la tele estas navidades?
El i-mode es el paso intermedio entre la actual tecnología (GPRS) y la que está por extenderse (UMTS). En España sólo Telefónica ofrece este servicio y sus usuarios disfrutan de una navegación más rápida por internet y la posibilidad de hacer compras o reservar entradas a través del teléfono.

Héctor González Castillo (Valencia)

Tengo un Sony Ericsson T610. ¿Qué juegos de los buenos («Splinter Cell», «XIII», «POP»...) me puedo bajar?
En Gameloft.com encontrarás títulos conocidos, como «Prince of Persia: Harem Adv.», «XIII» o «Rayman Golf». También hay juegos en la web de Sony Ericsson de varios géneros (shooters, plataformas, fútbol...), aunque sólo algunos de renombre, como «V-Rally».

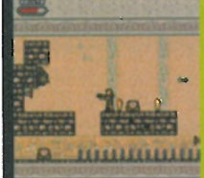
Fco. Manuel Martínez Nieto (Jaén)



LISTAS

Nuestros favoritos

1. Tomb Raider: El Códice de Osiris
2. Prince of Persia: Las Arenas del Tiempo
3. Rayman 3
4. Spiderman
5. Call of Duty
6. Marcel Desailly
7. Movistar Racing
8. Prince of Persia: Harem Adventures
9. XIII
10. Splinter Cell: Extended OPS



TOMB RAIDER: EL C. DE OSIRIS
La llegada de Lara Croft a los teléfonos móviles no podría haber sido más sonada. Es cierto que sus gráficos no son todo lo detallados que deberían, pero os aseguramos que por posibilidades y duración es la opción más completa para Java.

Los más descargados

Datos cedidos por GAMELOFT

1. Prince of Persia: Las Arenas del Tiempo
2. Splinter Cell
3. Rayman 3
4. XIII
5. Siberian Strike: Episode I
6. Prince of Persia: Harem Adventures
7. Speed Devils
8. Marcel Desailly Pro Soccer
9. Rayman Bowling
10. Skate & Slam



POP: LAS ARENAS DEL TIEMPO
Tras una ardua lucha, este popular príncipe se ha hecho con el trono (con el del Java, que el Persia aún no le toca) derrocando a Sam Fisher y su «Splinter Cell». Y es que sus excelentes gráficos y variedad pueden enganchar a cualquiera.

Los móviles recomendados por HC



NOTICIAS MÓVILES

NUEVOS PANASONIC

Si os gustó el diminuto G50, ahora vais a poder flipar con el G51, igual de pequeño, con un vistoso acabado metálico y una pantalla de 4.096 colores. Por su parte, el G70 es el primer modelo pensado para el mercado femenino, con forma de polvera, un espejo en la tapa.y un precio que rondará los 250 euros.

COCHE SONY-ERICSSON

Aunque parezca increíble, Sony-Ericsson ha lanzado un accesorio para móvil en forma de coche teledirigido, que podremos controlar usando nuestro móvil a modo de mando a través de Bluetooth. El invento es del tamaño de una caja de cerillas, responde al nombre de CAR-100, y por el momento sólo está disponible para los modelos T630 y Z600.



NIÑOS Y MÓVILES

Según un reciente estudio, el 34,3 por ciento de los chavales españoles de 10 a 14 años tienen teléfono móvil. Esta proporción es mayor en las niñas que en los niños, y también cuando se trata de hijos únicos. Al parecer son los niños asturianos los más enganchados al móvil y los del País Vasco los menos.

JUEZ DREDD

Pronto podréis repartir justicia con el juego Java del Juez Dredd, el personaje de cómic y de la peli de Sylvester Stallone. La acción se desarrollará en la ciudad Mega-City, y podremos usar hasta seis armas diferentes para deshacernos de los maleantes. Además, contará con un modo multijugador a través de Bluetooth.

SERVICIO UMTS

La tecnología de la tercera generación de móviles ya está en nuestro país. Telefónica y Vodafone eligieron el mes de febrero como fecha de lanzamiento de este servicio, que sustituye al actual GPRS y permite transmitir datos a una velocidad de 384 kb por segundo. De momento, el UMTS sólo se está utilizando para clientes empresariales de ambas compañías telefónicas.

SAM FISHER Y SU MÓVIL

Ubi Soft y Sony Ericsson han llegado a un acuerdo para que en el esperado «Splinter Cell: Pandora Tomorrow» Sam Fisher utilice dos teléfonos de esta compañía, como son el P900 y el T637. Los podemos utilizar entre misión y misión para consultar distintos datos. Si queréis conocer el juego más de cerca, pasaos por nuestra sección de análisis para ver la versión de Xbox.

DESAFÍO VODAFONE

Aprovechando el primer Gran Premio de la temporada de F-1, Schumacher y Barrichello decidieron "picarse" primero echando unas partidillas a varios juegos deportivos de Vodafone Live! Basket, fútbol, golf y, por supuesto, automovilismo fueron las disciplinas con las que los espectadores y los dos pilotos lo pasaron en grande, como podéis ver en la foto de debajo.



HOBBY SHOPPING

Si tienes una tienda de videojuegos, y quieres anunciarte en este espacio solicita información en el teléfono: 902 11 13 15

HOBBY SHOPPING

Si tienes una tienda de videojuegos, y quieres anunciarte en este espacio solicita información en el teléfono: 902 11 13 15

CADENA DE OCIO **VIDEO - MANIA**

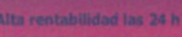
...especialistas en Videojuegos, DVD, VHS, Cyber-Cafes








57,95 € | 49,95 € | 57,95 € | 41,95 € | 57,95 € | 62,95 €





Consultar | 57,00€ | 62,95 € | 64,00 € | 59,95 € | 59,95 €

199,99 €

CONSOLA SONY PLAYSTATION 2

Empresa lider en el sector del Video y Vending

a que esperas para tu tienda de ocio 24 horas!

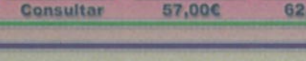
EN ESPAÑA PORTUGAL ANDORRA E ITALIA

DISTRIBUIDOR AUTOMÁTICO 24 h

- Alta rentabilidad las 24 h
- Trailers, imagen y sonido
- Windows 2000
- Selección de idioma
- Grandes descuentos
- Sin canon de entrada
- Exclusividad de zona
- VHS, DVD y Videojuegos
- A partir de 2000 hab. y 15 m^2
- Mercado en continuo crecimiento

Cyber en el interior de la tienda.

CONSOLA NINTENDO GAMECUBE





99,95 €







59,95 € | 57,00 € | 41,95 € | 62,95 € | 57,00 €







57,95 € | 62,95 € | 59,95 € | 59,95 € | 62,95 €

TIENDAS

www.cadenavideomania.com

1er DISTRIBUIDOR AUTOMATICO DE PIZZAS FAMILIARES CALIENTES

PIZZAS 24 h

infórmate

627470198

627470194

telf. 963937100

fax 963937666

e-mail: video_mania@ono.com

CONSOLA XBOX



189,95 €






59,95 € | 59,95 € | 57,00 € | 64,95 € | 59,95 €





59,95 € | 64,95 € | 69,95 € | 44,95 € | 54,95 €

PC

29,95 € | 29,95 € | 29,95 € | 39,95 € | 49,95 €

47,00 € | 36,95 € | 129,95 €

N-GAGE NOKIA

299,95 €

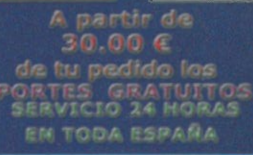






CONSIGUE DE 2ª MANO PELICULAS, DVD Y VIDEOJUEGOS A TIENDAS Y PARTICULARES



A partir de 30.00 € de tu pedido los PORTES GRATUITOS SERVICIO 24 HORAS EN TODA ESPAÑA

UNETE

- A nuestra Red Nacional de Colocación Artística y Organización de Eventos
- Amplio soporte logístico: Sonido e Iluminación, Carpas Escenarios, WC, Catering, Globos, Producción Audio Visual Karaoke, Rocódromos, ...
- Exclusividad de zona
- Disponemos de 1.200 Artistas Orquestas, Animación, Espectáculos, y Entertaiment.
- Proveedor Global de Instituciones Públicas y Privadas
- Organización de Celebraciones, Bodas, Convenciones, Fiestas



INFORMESE :
96 559 21 36
625 14 35 15
www.promusicfactory.com
e-mail: info@promusicfactory.com



COPYPLAY

La primera CD COPIADORA Por Monedas

COPYPLAY CD DE CD A CD AUDIO Y DATOS

EL PRIMER ESTUDIO DE GRABACION RECREATIVO

Informese:
TELF.: 96 369 82 62
600 034 573



The Music Factory Team



especialistas en videojuegos
WWW.GAMESHOP.ES

SERVICIO DE VENTA POR CORREO:
967 193 158
SERVICIO A DOMICILIO (NORMAL: 3€ /499pts. URGENTE: 6€ /998pts.)

TODAS LAS NOVEDADES EN VIDEOJUEGOS Y ACCESORIOS PARA CONSOLAS EN TU TIENDA GameSHOP MÁS CERCANA



CONSOLA SONY PLAYSTATION2 + UN JUEGO DE REGALO A ELEGIR ENTRE SIETE TÍTULOS
199€
PRINCIPE DE PERSIA
JAK II RENEGADO
GHOSTHUNTER
BUSCANDO A NEMO
FORMULA ONE 2003
ESTO ES FÚTBOL 2004
EYE TOY PLAY + CÁMARA

TODAS LAS CONSOLAS INCLUYEN UN DUAL SHOCK2. NO SE INCLUYE STAND VERTICAL



PS2 + TIME CRISIS3 + GCON2 — TIME CRISIS 3 + GCON2: 79€ — 229€

PS2 + DVD LAS DOS TORRES — 199€



PS2 SILVER + DUALSHOCK2 — 219€



PS2 + EL RETORNO DEL REY + DVD LAS DOS TORRES (EXT) — 229€



PS2 AQUA — 199€





DUAL SHOCK 2 — 6 COLORES y TRANSPARENTE — 29€



MANDO INALAMBRICO — 59€



MEMORY 8Mb PS2 — 3 COLORES — 29€

MEMORY 8Mb 2X1 — 44€



MANDO DVD SONY — 2 COLORES — 29€



STAND VERTICAL — 3 COLORES — 10€



SIST. 4GAMERS 5.1 — 149€

HEADSET COMUNICATOR — 39€

VOLANTE SPEEDSTER 3 — 79€

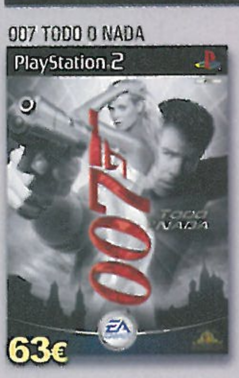
VOLANTE SPEEDSTER 3 FORCE SHOCK — 99€

GUNSTATION2 — 29€

MULTITAP PS2 SONY — MULTITAP BIGBEN: 20€ — 45€

CABLE RGB/DVD — 15€

VGA BOX — COMPATIBLE TODAS CONSOLAS — 69€



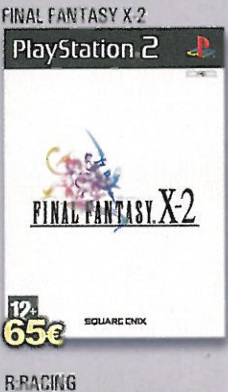
007 TODO O NADA — 63€



ALIAS — PRECIO RESERVA 56€ — 59€



FORMULA ONE 2003 — +MEMORY SONY 8Mb: 50€ — 29€



FINAL FANTASY X-2 — 65€



FORBIDDEN SIREN — 59€



GHOST RECON JUNGLE STORM — +COMMUNICATOR: 44€ — 29€



HACK VOL 1 — 59€



HITMAN CONTRACTS — +CAMISETA RESERVA — PRECIO RESERVA 56€ — 59€



RAINBOW SIX 3 — PRECIO RESERVA 56€ — 59€



R:RACING — PRECIO RESERVA 60€ — 63€



R-TYPE FINAL — 39€



SOCOM II — +COMMUNICATOR: 79€ — 59€



BALDUR'S GATE 2 — 59€



CAT IN THE HAT — 44€



CASTLEVANIA — 59€



COLIN MCRAE 3 — 29€



CY GIRLS — 59€

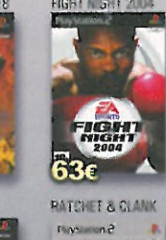


ENTER MATRIX — 29€



ESTO FUTBOL 2004 — PRECIO RESERVA 56€ — 59€

FIREFIGHTER F.D.18 — 59€



FIGHT NIGHT 2004 — 63€



GLASS ROSE — 63€



GOBLIN COMMANDER — 49€



GRAN TURISMO 3 — 26€



IRON STORM — 49€



LOS SIMS — HAZ TU RESERVA — 29€

MAFIA — 64€



MANAGER LIGA 2004 — 59€

MEGAMAN X7 — 63€

MTX MOTOTRAX — 59€

NIGHTSHADE — 44€

RATCHET & CLANK — 26€

CUESTION DE HONOR — PRECIO RESERVA 56€ — 59€

ROMANCE 3 KING VIII — 59€



RIDING SPIRITS 2 — 63€



SING STAR — HAZ TU RESERVA — 59€



SOCOM — 29€



TAK Y EL PODER JUJU — 59€



TENCHU CÓLERA D. — 29€



THE GETAWAY — 26€



THE SUFFERING — HAZ TU RESERVA — 59€

TOMB RAIDER AoD — 29€



VAN HELSING — PRECIO RESERVA 56€ — 59€

WAY OF SAMURAI 2 — PRECIO RESERVA 60€ — 63€



WRC II — 26€

Desde los bajos fondos de las consolas llegan... LOS NUEVOS TIPOS DUROS

Nos pasamos al otro lado de la ley para conocer a los tipos más duros que van a actuar en nuestras consolas durante los próximos meses. Los mafiosos de **«The Getaway 2»** tendrán que ajustar cuentas con los matones de **«Killer 7»** o **«100 Balas»** para ver quién se convierte en el rey del hampa.



y además...

Por fin descubrimos cuáles han sido LOS MEJORES DE 2003. Hemos contado todos los votos y ya estamos listos para premiar a vuestros favoritos del año pasado.

NOTA: Todos los contenidos que aparecen en esta página están sujetos a posibles cambios por circunstancias ajenas a nuestra redacción. Hobby Consolas no se hace responsable por las molestias que se pudieran ocasionar.



DIRECTOR: Manuel del Campo.
DIRECTORA DE ARTE: Susana Lurguie.

REDACCIÓN
REDACTOR JEFE: Javier Abad.
JEFE DE SECCIÓN: David Martínez
REDACTOR: Sergio Martín

MAQUETACIÓN
JEFE DE MAQUETACIÓN: Sole Fungairiño.
MAQUETADORA: Beatriz Fernández.

PROYECTO DISEÑO ORIGINAL:
Paola Procell, Susana Lurguie.

SECRETARIAS DE REDACCIÓN:
Ana María Torremocha y Mª Jesús Arcones

COLABORADORES: Roberto Ajenjo, Javier Gamboa, David Alonso, Daniel Quesada, Gabriel Pichot, Miguel Ángel Sánchez, Ricardo del Olmo, Juan Carlos Ramírez, Óscar Néstor de Lera, Jose Manuel Martínez, Javier Pulido.

CORRESPONSAL: Christophe Kagotani (Japón)

PUBLICIDAD
DIRECTOR COMERCIAL: José E. Colino
DIRECTORA DE PUBLICIDAD: Mónica Marín,
E-mail: monima@hobbypress.es
COORDINACIÓN DE PUBLICIDAD: Mónica Saldaña
E-mail: monicas@hobbypress.es
C/ Los Vacos nº17. 28040 Madrid.
Tlf. 902 11 13 15 Fax. 902 11 86 32

Edita: HOBBY PRESS S.A.
DIRECTORA GENERAL: Mamen Perera.
DIRECTOR DE PUBLICACIONES DE VIDEOJUEGOS: Amalio Gómez.
SUBDIRECTOR GENERAL ECONÓMICO-FINANCIERO: José Aristondo.
DIRECTORA DE DISEÑO DE PUBLICACIONES DE VIDEOJUEGOS: Paola Procell.
DIRECTOR DE PRODUCCIÓN: Julio Iglesias.
COORDINACIÓN DE PRODUCCIÓN: Miguel Vigil.
JEFE DE DISTRIBUCIÓN Y SUSCRIPCIONES: Virginia Cabezón.
DEPARTAMENTO DE SISTEMAS: Javier Del Val.

REDACCIÓN: C/ Los Vascos Nº17.
28040 Madrid.
Tlf: 902 11 13 15 Fax: 902 12 04 48
SUSCRIPCIONES:
Tlf. 806 01 55 55 Fax: 902 54 01 01

Distribución: DISPAÑA.
C/ Orense, 12-14. 2ª planta. Oficinas 2 y 3
28020 Madrid. Tlf. 91 417 95 30
Transporte: BOYACA. Tlf. 91 747 88 00
Imprime: COBRHI. Ctra. de Torrejón - Ajalvir, Km. 3,372. 28864 Ajalvir. Madrid
Depósito Legal: M-32631-1991
Edición: 6/2004

ARGENTINA. Representante en Argentina: EDILOGO
Avda. Sudamérica, 1532. 1290 Buenos Aires. Telf: 302 85 22.
CHILE. Iberoamericana de Ediciones, S.A.
Leonor de la Corte, 6035 - Quinta Normal.
C.P. 7362130 Santiago. Telf: 774 82 87
MEXICO. Cade, S.A. de C.V. Lago Ladoga, 220
Colonia Anahuac. Delegación Miguel Hidalgo.
03400 Mexico, D.F. Tel: 531 10 91
PORTUGAL. Johnsons Portugal. Rua Dr.José Spirito Santo, Lote 1-A. 1900 Lisboa. Telf: 837 17 39. Fax: 837 00 37
VENEZUELA. Disconti, S.A. Edificio Bloque de Armas. Final Avda. San Martin. Caracas 1010. Telf: 406 41 11

Printed in Spain

Publicación controlada por 

Hobby Press es una empresa de




JET LI
CUESTIÓN DE HONOR™
EL MÁS HONORABLE. EL MÁS LETAL.
PlayStation 2
PACK ESPECIAL JET LI
También disponible el Pack Especial JET LI, que incluye Cuestión de Honor + la película en DVD Hero, nominada a los Oscar como mejor película extranjera y protagonizada por el propio Jet Li.
¿quién se apunta?
PlayStation®2
www.risetohonour.com
16+
"PS" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. " " is a trademark of Sony Corporation. Rise to Honour is a trademark of Sony Computer Entertainment America. © 2004 Sony Computer Entertainment America. Developed by Sony Computer Entertainment America. Published by Sony Computer Entertainment Europe